Versão 2.92

Manual do Usuário

© 2013 Martin Professional A/S

©2013 Martin Professional A/S. As informações estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. A Martin Professional A/S e todas as empresas coligadas se isentam de responsabilidade por quaisquer ferimentos, danos, perdas diretas ou indiretas, perdas consequenciais ou econômicas ou qualquer outra perda ocasionada pela utilização, inabilidade de utilização ou confiança nas informações contidas neste manual. O logotipo da Martin, o nome da Martin e todas as outras marcas comerciais neste documento pertencentes a serviços ou produtos da Martin Professional A/S ou suas coligadas e subsidiárias são marcas comerciais de propriedade de e licenciadas pela Martins Professional A/S ou suas afiliadas ou subsidiárias

Estes produtos podem sofrer altera-»es sem aviso pr®vio.
Todas as figuras contidas neste manual s«o meramente ilustrativas.

C· d.: 018048 - Rev.: 00 - 05/13

Índice

Introdução 8
Estilos de Texto 10
Créditos 11

Iniciando 12
Conceitos Gerais 12
Ligando o sistema! 14
Guia de Início Rápido 16

Conexões [Patch] 17
Adicionando aparelhos de iluminação ao Menu de Conexões [Patch] 18
Acessando a tela do Menu de Conexões [Patch] 18
Conectando os aparelhos de iluminação usando o Menu de Tarefas [Task Menu] 20
A Biblioteca de Aparelhos de Iluminação 20
Auto-conectar 22
Assistente de Conexões [Patch Wizard] 23
Conectando os aparelhos de iluminação usando Linhas de Comando 24
Numerando os aparelhos de iluminação 26
Designando Endereços DMX 27
Conectando um aparelho de iluminação individual 28
Conectando um conjunto de aparelhos de iluminação 29
Conectando Dimmers Convencionais 29
Conectando Múltiplos Endereços DMX a um aparelho de iluminação 30
Adicionando Endereços DMX para um Aparelho de Iluminação ou Canal Previamente Conectado 31
Conectando Aparelhos de Iluminação com Diversas Partes 32
Outras Funções de Conexão 33
Inversão e Troca de Suporte Giratório Horizontal e Vertical 33
Nomeando os Aparelhos de Iluminação 34
Clonando os Aparelhos de Iluminação 35
Outras Telas de Controle dos Aparelhos de Iluminação 37
Classificando o Aparelho de Iluminação 37
Vista Universal dos Aparelhos de Iluminação 37
Abas da Janela de Aparelhos de Iluminação 38
Resumo de Conexões 39

Selecionando os Aparelhos de Iluminação 40
A Tela dos Aparelhos de Iluminação 41
Usando o Teclado 42
Usando a Tela de Aparelhos de Iluminação Selecionado 44
Seleção de Aparelho de Iluminação Condicional 45

Manipulando os Aparelhos de Iluminação 47
Controle do Programador 48
Tela de Parâmetros dos Aparelhos de Iluminação 50
Controle dos Atributos 51
Informação dos Atributos 52
Pop-up dos Atributos 53
Opções 55

© 2013 Martin Professional A/S

Ventilação e os Aparelhos de Iluminação 57
Desfazer 64
Parâmetros Comuns 65
Comandos e Controles dos Aparelhos de Iluminação 69

Grupos 71

Gravando Grupos 72
Usando a Tela de Ferramentas de Agrupamento 73
Opções de Máscara 74
Máscara de Ventilação 79
Armazenando Seleções de Máscaras de Aparelhos de Iluminação 84
Movendo e Copiando Grupos 86
Editando Grupos 88
Selecionando Grupos 89

Pré-ajustes 90

Tela de Pré-Ajustes 91
Selecionando Pré-Ajustes 92
Gravando Pré-Ajustes 93
Editando Pré-Ajustes 95
Movendo e Copiando Pré-Ajustes 97
Pré-ajustes Padrão 98
Pré-Ajustes de Luz Alta 100

O Programador 101

Tela do Programador 102
Modos do Programador 105
Carregando o Programador 106
Limpando o Programador 115

Gravando Sugestões 118

Gravando uma Sugestão Simples 119
A Janela de Opções de Gravação 120
Gravando um Conjunto de Sugestões 124

Criando uma Lista de Sugestões 125

Exemplo: Criando uma Lista de Sugestões 126
Modos de Lista de Sugestões 127
Lista de Sugestões 127
Opções de Listas de Sugestões 128
Cadeia 130
Neutro 132
Combinação de Sugestões - Neutro 134
Submaster 135
Inibitivo 137
Código de Tempo 138
Tela de Lista de Sugestões Selecionada 141
Definindo o Tempo da Sugestão 144
Opções Gerais 153
Transferência de Funções 156
Informações da Listas de Sugestões 160
Auto-marcar 161

© 2013 Martin Professional A/S

Executando uma Lista de Sugestões 164

Controles de Playback 164
O Controle "Main Go" 165
Páginas de Playback (Bancos) 166
Selecionando uma Lista de Sugestões 167
Liberando uma Lista de Sugestões 168
Modificando o Tempo Global da Sugestão 169
Mover, Copiar e Deletar Listas de Sugestões em Controles de Playback 171
Diretório da Lista de Sugestões 172
Botões de Playback 178
Tela Ativa da Lista de Sugestões 180
Status da Lista de Sugestões 181

Modificando Sugestões 182

Regravando uma Sugestão 183
Editando uma Sugestão 184
Deletando uma Sugestão 185
Copiando uma Sugestão 186
Movendo uma Sugestão 189
Renumerando Sugestões 192
Atualizando Sugestões 193
Atualizando Submasters 198
Macros de Sugestões 200
Deletando ou Editando Macros 203
Macro MIDI 203

Efeitos 210

Controles de Efeitos 211
Unindo Aparelhos de Iluminação 223
Efeitos Sincronizados 225
Efeitos Macros 227

Visores e Exibições 228

Menu de Exibição 228
Criando uma Tela de Exibição Personalizada 236
Salvando e Carregando uma Tela de Exibição 239

Controles Avançados 240

Botões Programáveis 240
RDM 242
Entrada DMX 246

Redes de Comunicações 252

MaxNet 252
Artnet 254
Dispositivos 254
Configurações 256
CITP 258
OSC 263
MAXRemote 264

© 2013 Martin Professional A/S

Componentes M-Series 265

Instalando o Sistema Operacional 265

M1 275

Navegando na Superfície 276

Conexões 277

M2GO -M2PC 278

Navegando na Superfície 279

Conexões 280

M-PC 281

Edição Livre 282

Atalhos do Teclado 284

Módulos M-Series 287

Conexões 288

Playback 289

Botão 290

Submaster 291

USB DUO DMX 292

Ether2DMX8 293

M-SYNC 294

Chave Única Martin [One-Key] 295

Universos DMX Adicionais 296

Menu de Referência 298

Apresentação 299

Conexões 299

Ajustes Gerais 300

Grupos de Parâmetros 300

Início 301

Bloqueio do Painel de Controle 302

Avançado 305

Ajustes de Sugestões 306

Tempo de Fade de Sugestões 306

Playback 307

Sugestão Mark 308

TapSync 309

Carregar/Salvar 310

Estatísticas 313

Redes de Comunicações 314

Configurações 314

Dicas CITP 317

Sistema 319

Sobre 320

Informações de Licença... 320

Configurações DMX 322

Roteamento 322

USB2DMX 323

Dispositivos Artnet 324

Sincronismos 325

Configurações IO 326

MIDI 326

Controle de Apresentação MIDI (MSC) 326

Código de Tempo 326

RDM 328

© 2013 Martin Professional A/S

Visores **329**
Preferências 329
Temas 330
Brilho 330
Visores 331
Ferramentas **331**
Data e Hora 331
Manutenção 332
Melhores Práticas 332
Atualização de Software 333
Atualizando Firmware 333
Atualização da Biblioteca de Aparelhos de iluminação 334

Referência de Linha de Comando 336

Revisão **336**
Atalhos **337**
Status **338**
Teclado **341**
Seleção **342**
Agrupamentos **343**
Seleção de Aparelho de Iluminação Condicional **346**
Comandos de Intensidade **347**
Comandos de Parâmetros **348**
Seleção de Playback **349**
Gravar **350**
Editar **351**
Atualizar **352**
Copiar **353**
Mover **354**
Deletar **355**
Limpar **356**
Carregar **357**
Sugestão **358**
Fade e Retardamento **359**
Banco **360**
Edição da Lista de Sugestões **361**
Renumeração da Lista de Sugestões **363**
Conexões **364**
Linha de Comando **364**
Assistentes **365**
Clonando os Aparelhos de Iluminação **366**

© 2013 Martin Professional A/S

Introdução

Bem-vindo à Martim M-Series!

Muito obrigada por escolher a plataforma de controle da Martim M-Series.

Este sistema foi projetado com e por usuários reais com uma vasta experiência em sistemas de controle de iluminação. A Martin Professional de esforça para fornecer uma plataforma de programação estável e eficiente, que seja rápida de programar e divertida para operar.

Esperamos sinceramente que você goste de trabalhar com o software e hardware que projetamos para você!

Quem lê este manual?

Caso você tenha utilizado outras mesas de iluminação profissionais top de linha, então você sabe que o manual não é um material lido; ele é muito denso e técnico para ser absorvido. Como diz o nome, um manual de referência serve mais para referência do que para **leitura**. Caso você trabalhe profissionalmente no ramo de Iluminação, há altas chances de você já ter usado uma mesa de iluminação antes e que você tenha um conhecimento geral dos conceitos à ela relacionados. Então, tudo o que você realmente precisa fazer é **perguntar as questões do manual** como, "Como gravo uma sugestão?" ou "Como apago os valores de sincronismo?" ou "Como gravo uma luz alta personalizada pré-definida ?" ou "Onde está o botão "saco"? Preciso desligá-lo."

O ponto é que este manual pré-supõe que você tenha conhecimento anterior de mesas de iluminação e sua **linguagem** associada. Se você for iniciante, ficará perdido. Por onde começo? Por que não **funciona**? O que é balance? O que é marcação? Qual o meu nome?

Durante todo o estágio de desenvolvimento, os criadores da plataforma M-Series se esforçaram (e continuam) para apresentar ao usuário um ambiente de controle **simples** e **claro**. Uma programação complexa e incrível é possível, e até mesmo **fácil** de fazer na mesa, o usuário iniciante não ficará sobrecarregado com pontos infindáveis e linguagem confusa.

© 2013 Martin Professional A/S

© 2013 Martin Professional A/S

Estilos de Texto

Os seguintes estilos são usados neste manual:

Índice do Texto	Índice do Texto no Software
`Botão ou Número`	Botão físico localizado no painel frontal do painel de controle
`<Botão ou Número>`	Botão de pressão opcional.
[Botão suave]	Botão da Tela de Toque (Touchscreen)

 © 2013 Martin Professional A/S

Créditos

Este manual foi baseado na contribuição de vários autores através dos anos.

- Bruce Lehnus
- Michael Nevitt
- Matthias Hinrichs
- Martin Jack
- Allan Toft
- Paul Pelletier
- Seth Robinson
- Joe Bleasdale

O software M-Series, este manual de instruções e todas as imagens incluídas neste são de direitos autorais da Martin Professional A/S.

Iniciando

Conceitos Gerais

Se você for um programador experiente este capítulo vai apresentar para você uma visão geral de como a M-Series "pensa". Se você for iniciante, este capítulo vai apresentar para você uma visão geral da terminologia e conceitos usados neste manual. Não se intimide com as novas terminologias e nomes, eles vão soar corretos uma vez que você comece a usar o software.

Aparelhos de Iluminação e Dimmers

A M-Series não separa Aparelhos de Iluminação e Dimmers. Um Dimmer é apenas um parâmetro de aparelhos de iluminação.
Um arquivo de apresentações pode conter apenas uma única ID de aparelho de iluminação. Há apenas um aparelho de iluminação "25" na apresentação. A falta de
distinção entre dimmers e aparelhos de iluminação e não ter que trocar entre tipos de aparelhos de iluminação com números de ID idênticos
faz com que a seleção dos aparelhos de iluminação seja rápida e elimina a seleção de vários botões, encontrado em outros painéis de controle de iluminação.

A Linha de Comando

O software usa uma sintaxe de linha de comando estruturada lógica que se auto-orienta através de padrões estabelecidos pela indústria. Uma vez que a ideia geral da estrutura de comando seja compreensível, vários comandos virão mais facilmente para o usuário uma vez que eles são modelados através da comunicação entre o designer de iluminação e o programador.
"Trazer Aparelho de iluminação 25 a 80%" significa exatamente isso na linha de comando M-Series: [25] @ 80 [Enter].
Este sistema é baseado em uma estrutura de comando Origem @ Objetivo "Enter" que parece natural e é aprendida com facilidade.
Para uma revisão imediata, vá diretamente para Referência da Linha de Comando

Programador e Parâmetros dos Aparelhos de Iluminação

Como outros painéis de controle, o M-Series usa uma janela de programação que funciona como uma caixa de ferramentas para criar e editar parâmetros dos aparelhos de iluminação.
O programador tem a prioridade sobre os valores dos parâmetros dos aparelhos de iluminação, a menos que eles estejam configurados no modo disponível de Visualização. Os valores podem ser carregados no programador usando o comando CARREGAR [LOAD], e podem ser removidos do programador usando o comando LIMPAR [CLEAR]. Muitos atalhos existem para gerenciar o conteúdo do programador de maneira rápida e eficiente.
Usando a funcionalidade Tempo ao Vivo a janela do programador pode ser utilizada como uma extensão do sistema de playback, que permite modificações distintas nas cópias diretas das sugestões programadas .
Os aparelhos de iluminação podem ser modificados usando uma representação gráfica avançada de seus parâmetros usando a janela "Vista de Canal [Channel View - CV]". Qualquer funcionalidade suportada por um aparelho de iluminação específico é projetada logicamente junto com um usuário e todos os parâmetros e opções estão ao toque de um botão.

Pré-ajustes

Os pré-ajustes (também conhecidos como paletas ou grupos de focalização) são os blocos construtores essenciais para uma programação rápida, bem como para a eficiência da edição de sugestões. Os pré-ajustes estão divididos em grupos de parâmetros funcionais como "Cor" ou "Gobo" para quebrar os aparelhos de iluminação em suas partes lógicas.
Os pré-ajustes podem conter valores de aparelhos de iluminação, valores de tempo e valores de efeito. Todos estes pré-ajustes fazem referência a uma sugestão, então a atualização do pré-ajuste mudará o resultado do playback onde quer que ele seja usado, tornando os ajustes mais fáceis de realizar. Os pré-ajustes são específicos para um grupo de parâmetros ou contém tantos parâmetros quantos desejados pelo usuário;
Muitos programadores experientes gastam quase a mesma quantia de tempo criando seus pré-ajustes como programando sugestões reais. Pense nos pré-ajustes como várias cores e formas diferentes dos blocos Lego que permitem uma montagem rápida uma vez que todas as peças estejam no lugar.

 © 2013 Martin Professional A/S

Sugestões e Listas de Sugestões

O "visual" desejado criado na janela do Programador é gravada em uma sugestão. As sugestões podem conter muitos ou poucos valores de parâmetros, tempo e efeito, de acordo com o desejável.

Várias sugestões de várias listas de sugestões pode estar todas rodando ao mesmo tempo, permitindo controles criativos para apresentações que não foram construídas tão facilmente como o playback sincronizado complexo e complicado da lista de sugestões encontrada em peças de teatro.

Este software opera espontaneamente uma lista de sugestões com valores rastreados, significando que apenas mudanças são programáveis nas sugestões e o rendimento de uma sugestão é o resumo de todos os valores combinados de sugestões anteriores na mesma lista de sugestões.

As sugestões podem ser gravadas e reapresentadas em vários modos, por exemplo submaster, faders inibitivos, cadeias e opções de código de tempo dedicado.

Efeitos

O M-Series lida com efeitos como uma extensão dos parâmetros dos aparelhos de iluminação. Todos os parâmetros têm sua seção FX [aparelhos de iluminação] individual para modularem seus valores.

Os valores de efeitos podem ser gravados sem um valor de parâmetro associado, o que permite flexibilidade nos ajustes de saída e a mistura de efeitos, bem como uma velocidade de efeitos complexos e controle do tamanho quando trabalhando em uma lista de sugestões. Os efeitos podem ser gravados e reapresentados a partir de um diretório dedicado do FX [aparelho de iluminação].

Playback

Várias opções e botões e também funções de fader estão disponíveis no sistema de playback. Os Playbacks estão disponíveis tanto em botões físicos como em diretórios de botões na tela, para prover acesso rápido às centenas de listas de sugestões ao mesmo tempo.

O M´Series permite um playback flexível e é adaptável para vários tipos de apresentações. Com o sistema de hardware modular acessível, a superfície do painel de controle pode ser personalizada, diferentemente de outros controladores de luz disponíveis no mercado.

Rastreamento

Rastreamento é uma característica do painel de controle do programador que significa que apenas as mudanças serão gravadas dentro de uma sugestão. Esta característica é particularmente útil quando uma Sugestão contém apenas pequenos ajustes enquanto o "visual" principal permanece o mesmo. Caso uma mudança seja feita no "visual" principal, cada sugestão individual não precisará de atualização, uma vez que as mudanças estarão rastreadas dentro da lista de sugestões. O M-Series tem como padrão gravar apenas as mudanças (Valores Ativos). Ocasionalmente você pode querer gravar tanto os valores Ativos quanto os Inativos em uma sugestão, por exemplo: no início de uma nova música, você pode escolher quais valores você gravará em uma sugestão na janela de Opções de Gravação, que aparecerá quando você pressionar o botão GRAVAR [RECORD].

 © 2013 Martin Professional A/S

Ligando o sistema!

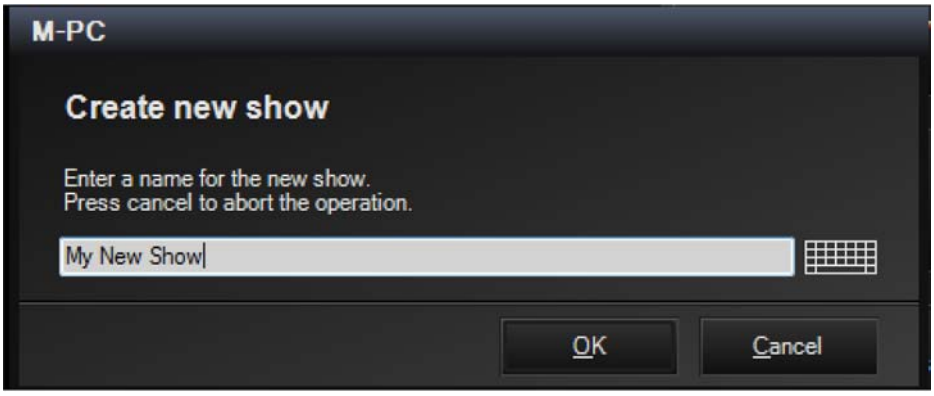
Ligue o sistema energizando o painel de controle ou iniciando o software M-PC.

Uma tela de logo mostrará o processo de boot até que a tela Carregar Apresentação [Load Show] é mostrada:

 © 2013 Martin Professional A/S

Criando uma nova apresentação

Isto vai criar um novo arquivo de apresentação vazio. Digite o nome desejado no campo e confirme. Use o ícone à direita do campo de entrada para iniciar o teclado na tela.
Uma vez que o sistema tenha iniciado, ele apresentará o conjunto padrão na tela de visualização e a visualização número 1 selecionada.



Carregando uma apresentação

Use esta opção para carregar uma apresentação existente no hard drive ou em um cartão de memória USB. Vá ao diretório onde está o arquivo desejado e abra-o.

Acrescentando uma apresentação

Use esta opção para acrescentar uma apresentação existente à rede Max-Net.

Continue com a apresentação atual

A apresentação que foi carregada no sistema antes que ele fosse desligado pode ser recomeçada simplesmente. Qualquer mudança até
o desligamento estão inclusas nesta opção.
Normalmente esta opção é a mais utilizada, uma vez que é a forma mais rápida de iniciar o painel de controle.

Você também tem a opção de pular esta tela no painel de controle e iniciar a última apresentação automaticamente.

Para pular a tela inicial do painel de controle e carregar a última apresentação:

1. Pressione o botão “Menu”.
2. Na aba "Show [Apresentação], navegue até a página "General" [Geral]
3. Dentro da seção "Startup" [Inicialização], habilite "Start Automatically" [Iniciar Automaticamente]

 © 2013 Martin Professional A/S

Início Rápido

1. Conecte os cabos principais do Painel de Controle à fonte de energia. Ligue o interruptor de tensão AC de entrada do painel de controle. Ou inicie o M-PC em um computador.
2. O painel de controle inicializará o software e uma janela de inicialização será apresentada - Selecione "New Show" [Nova Apresentação]
3. Uma nova apresentação será carregada com as visualizações de tela padrão.
4. Pressione o botão de atalho azul do M-Series a extremidade da tela.
5. Pressione o botão de "Edit Patch" [Editar Conexão].
6. No lado esquerdo inferior da janela das conexões, pressione "Commands" [Comandos] e escolha "New Fixture" [Novo Aparelho de Iluminação].
7. Escolha seu próximo tipo de aparelho de iluminação e então pressione o botão de seta azul "Auto Patch" [Conectar Automaticamente], localizado no lado direito inferior da tela - Aqui você pode escolher a quantia, endereço e universo desejados do aparelho de iluminação. Pressione "Apply to Patch" [Aplicar à Conexão] uma vez que você já tenha inserido os valores desejados. Repita os passos 7 e 8 até que você tenha seu equipamento conectado.
8. Feche a visualização das Conexões.
9. Selecione os seus aparelhos de iluminação inserindo um comando numérico na linha de comando, como por exemplo: [1] [THRU[ATRAVÉS]] [1][0] [ENTER] para selecionar aqueles aparelhos de iluminação.
10. Determine os valores dos aparelhos de iluminação selecionados usando as rodas e correias dos parâmetros para alterar os valores. Use as teclas de função do LCD ou da mini tela de toque para alterar os bancos de parâmetros.
11. Uma vez que você esteja feliz com o visual que você criou. Pressione o botão [Record] Gravar, pressione a tecla de função selecionada do fader do playback e escolha "Cluelist" [Lista de Sugestão] como o tipo desejado na tela.
12. Pressione duas vezes o botão CLEAR [LIMPAR] para limpar o programador.
13. Aumente o fader da sua nova lista de sugestões criada e pressione o botão no topo para ligar o comando "GO" [IR]. Os aparelhos de iluminação vão variar para os valores selecionados na sugestão.

 © 2013 Martin Professional A/S

Conexão

Nos dias que antecederam à fase inicial de iluminação, foi necessário conectar fisicamente cabos do sistema de controle aos dimmers e destes aos circuitos. Esses cabos de "conexão" são a representação física do que chamamos de "caminhos de conexões" em um moderno console de iluminação computadorizada. Para obter mais informações sobre a história dos caminhos de conexões, consulte http://en.wikipedia.org/wiki/Dimmer#Patching .

Ao adicionar um aparelho ao show, é necessário dizer ao console em que a linha DMX está conectada e a qual endereço digital ela responderá. Caso contrário, o console não encontrará um meio de saber para onde enviar os dados.

Cada aparelho exige uma ID e um endereço DMX exclusivos para ser controlável. Os capítulos a seguir explicam como configurar a conexão.

 © 2013 Martin Professional A/S

Adicionando aparelhos de iluminação ao menu de conexões [Patch]

Ao iniciar um novo show, a primeira coisa que você precisa fazer é entrar no menu de conexões. A M-Series fornece uma linha de comando e as ferramentas na tela convenientes para realizar isso.
Para o tutorial, usaremos as ferramentas na tela em uma tela de toque.

Acessando a tela do menu de conexões [Patch]

Há inúmeras maneiras de acessar a área do menu de conexões do console, mas a principal alternativa é clicar no atalho do menu suspenso.

 © 2013 Martin Professional A/S

A partir daí, selecione o botão "Edit patch..." (Editar conexão...) usando a trackball ou ao pressionar a tela de toque. Esse procedimento abrirá a tela principal do menu de conexões:

No canto esquerdo superior da tela Patch há uma série de abas identificadas como 1 “Patch” (Conexão) 2 “Cloning” (Clonagem) 3 “RDM”. Para obter mais informações sobre essas abas, consulte a seção sobre Abas da Janela de Aparelhos de Iluminação. Por enquanto, verifique se a aba “List View” (Visualização de lista) 8 está selecionada ao clicar nela usando a trackball ou ao pressioná-la na tela de toque.

O lado esquerdo da tela é onde novas informações sobre os aparelhos podem ser adicionadas ou editadas.

4 O botão "Commands" (Comandos) permite que os usuários acessem comandos de conexão comuns de maneira fácil e rápida.

5 O botão “Choose Type” (Escolher tipo) abrirá a janela da biblioteca de aparelhos, onde é possível selecionar o tipo de aparelho que deseja adicionar ao menu de conexões.

6 É possível visualizar os dados do menu de Conexões pelo tipo de aparelho que é útil com grandes quantidades de aparelhos. Se você tiver muitos tipos de aparelhos no mesmo show, é possível acessar mais ao passar o dedo ao longo da barra de tipos.

7 Organiza a janela do menu de conexão no Layout “Combo View” (Visualização combinada).

8 Organiza a janela do menu de conexão no Layout “List View” (Visualização de listas).

9 Organiza a janela do menu de conexão no Layout “Universe View” (Visualização universal).

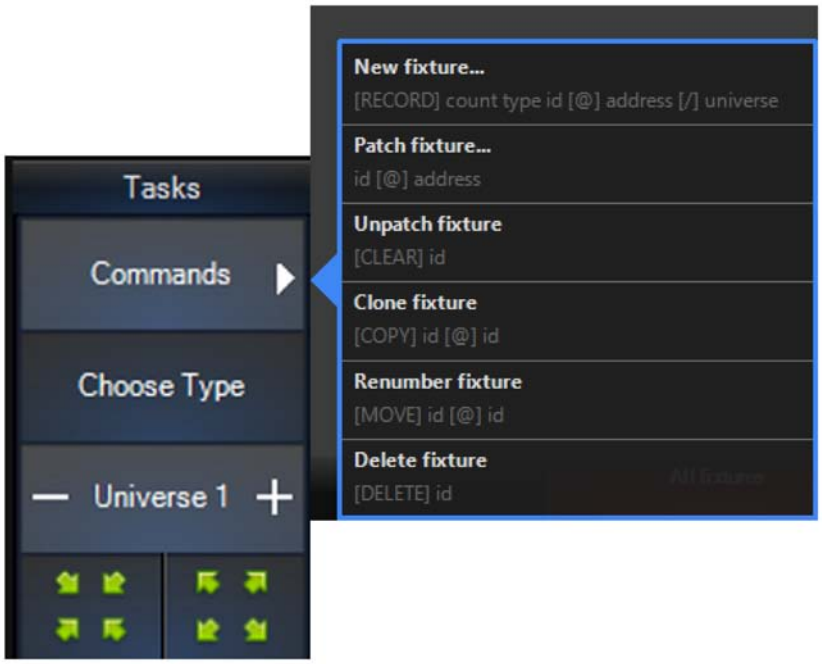
 © 2013 Martin Professional A/S

Conectando os aparelhos de iluminação usando o menu Tarefas (Task Menu)

O menu Tasks (Tarefas) fornece diversas tarefas de conexão mais comuns em um formato de menu conveniente. Pode ser encontrado próximo à parte inferior e ao lado esquerdo da tela do menu de conexões.

A biblioteca de aparelhos de iluminação

Para adicionar aparelhos a um show, acesse à biblioteca e escolha o topo de aparelho desejado.



 © 2013 Martin Professional A/S

Próximo à parte inferior e à parte esquerda da tela do menu de conexões há um botão identificado como "Commands" (Comandos). Quando pressionado, um menu pop-up abrirá com uma lista de tarefas disponíveis no janela do menu de conexões. Selecione “New fixture...” (Novo aparelho...). Esse procedimento abrirá a janela "Fixture Library" (Biblioteca de aparelhos) em que você selecionará o tipo de aparelho que será conectado:

Há oito botões na parte inferior da janela Fixture Library (Biblioteca de aparelhos).

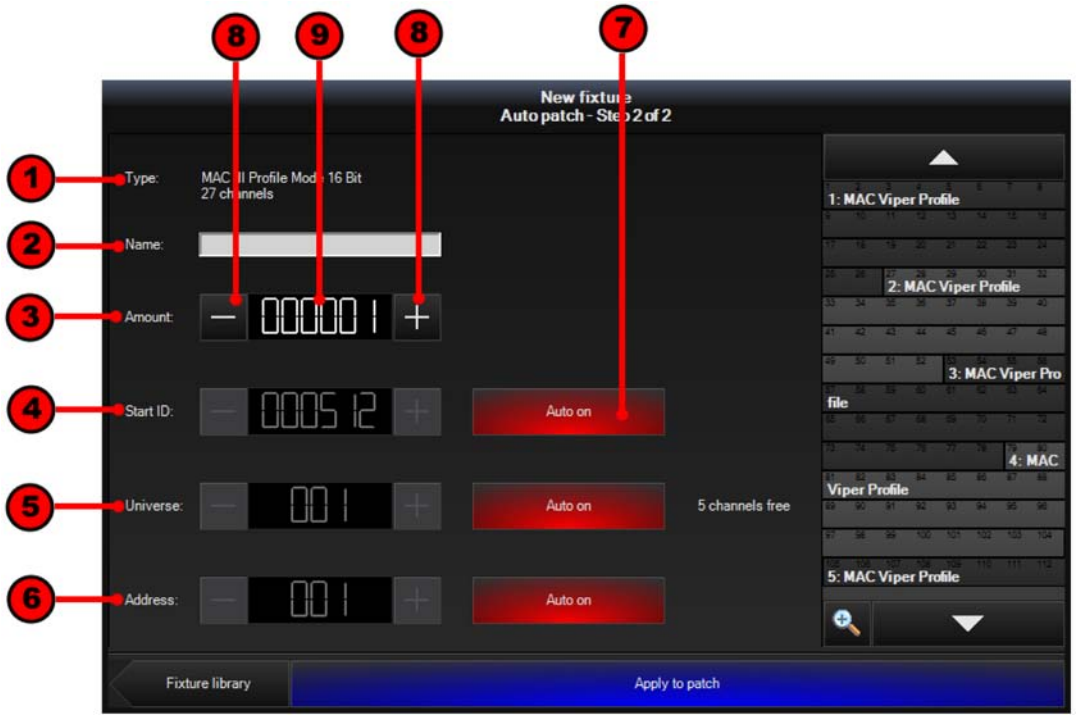
1	**Uso do tipo de aparelho**	Assim que tiver selecionado o aparelho na Biblioteca, tocar nesse botão fechará a janela Library (Biblioteca) e colocará o tipo de aparelho na linha de comando para que possa realizar um comando de conexão.
2	**Tipos conectados**	Esse botão mostrará a você os tipos de aparelhos já conectados no show em ordem alfabética, tornando rápida a conexão de mais aparelhos do mesmo tipo. Se não houver aparelhos conectados ao show, essa lista aparecerá em branco.
3	**Histórico**	Esse botão é similar ao botão "Patched Types" (Tipos conectados), porém mostra o histórico dos aparelhos conectados ao console desde a última instalação de software.
4	**Biblioteca padrão**	Aqui você acessa à Biblioteca instalada no console.
5	**Biblioteca do usuário**	Essa aba mostra os aparelhos incluídos usando o editor de aparelhos no console.
6	**Busca**	Aqui você pode pesquisar um aparelho específico em todo o console. Esse recurso será útil se você conseguir lembrar do nome de um aparelho, mas não do fabricante.
7	**Auto Patch (Conexão automática)**	Se desejar que o console conecte os aparelhos desejados sem inserir dados na linha de comando, você poderá usar a Interface Gráfica em "Auto Patch" (Conexão automática) para realizar a tarefa.

Os fabricantes podem ser selecionados ao usar as setas para cima e para baixo encontradas acima e abaixo do nome dos fabricantes e, em seguida, pressionar ou clicar no nome desejado. Se um fabricante for selecionado, a lista à direita será preenchida com os nomes dos aparelhos desse fabricante que são suportados pelo console.

 © 2013 Martin Professional A/S

Auto Patch (Conexão automática)

A janela Auto Patch (Conexão automática) é acessada como parte do comando de menu “Commands >> New fixture...” (Comando > > Novo aparelho...).



A Janela Auto Patch (Conexão automática)

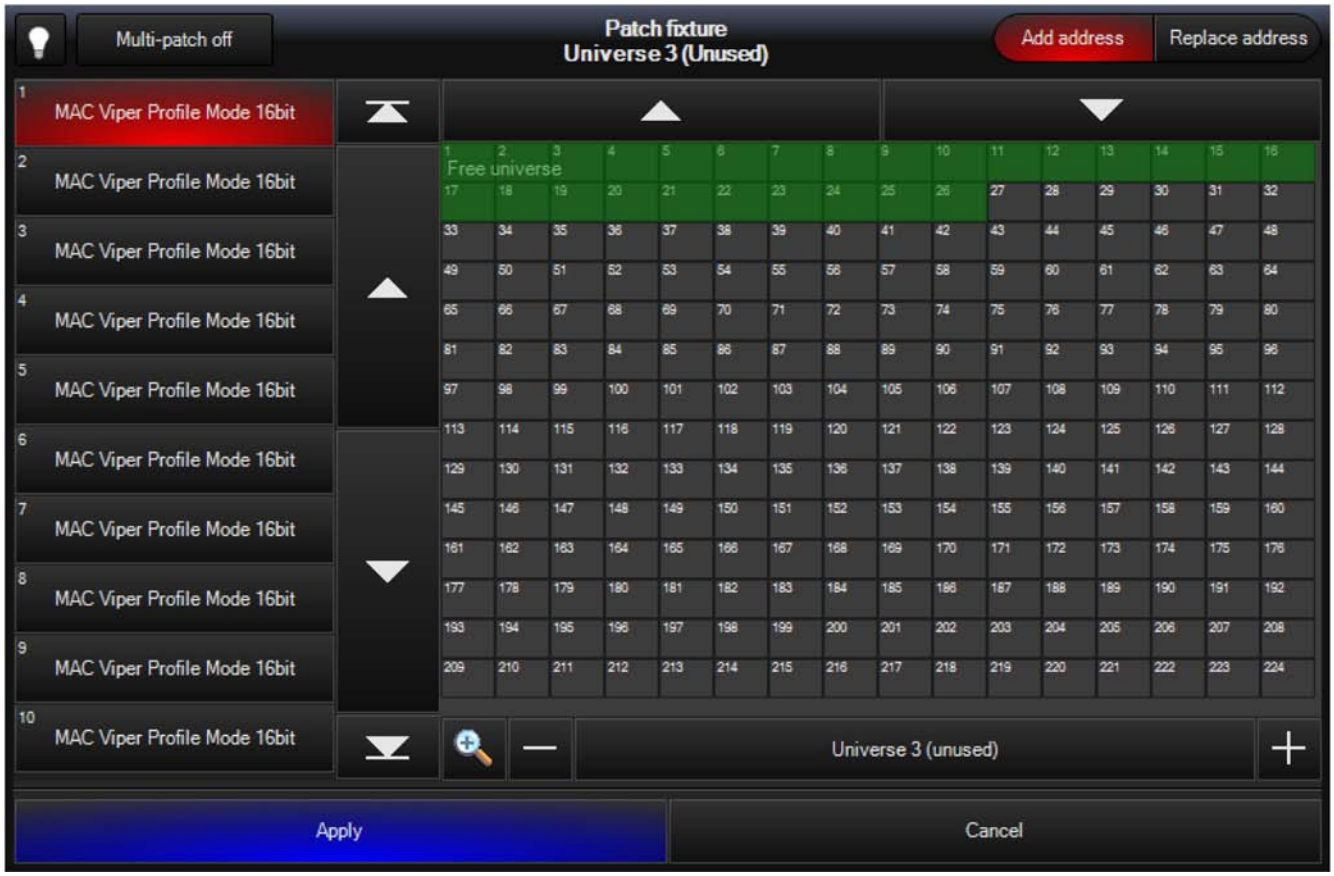
O lado esquerdo da janela é onde novos aparelhos podem ser configurados antes de serem adicionados. No lado direito há a “Universe View” (Visualização universal). Essa visualização é preenchida com os aparelhos adicionados e pode ser usada para identificar canais DMX abertos/disponíveis no universo especificado. A janela Auto Patch (Conexão automática) explicou:

1	Type (Tipo):	Esse é o tipo de aparelho que será conectado.
2	Name (Nome):	Aqui você pode dar ao aparelho(s) um nome como "Floor Mac III" ou "Upstage Truss Profile." Se diversos instrumentos estiverem conectados, o nome do aparelho também será automaticamente enumerado (“Upstage Truss Profile 1, Upstage Truss Profile 2, Upstage Truss Profile 3 etc.”). Para definir o nome, toque ou clique no espaço fornecido e digite um nome usando o teclado.
3	Amount (Quantidade):	Use os botões “+” e “-” para selecionar o número de aparelhos que serão adicionados à conexão. Também é possível atribuir uma quantidade diretamente ao tocar o número e inserir a quantidade desejada usando o teclado.
4	Start ID (ID inicial):	É a ID do aparelho que será usada para o primeiro aparelho adicionado. Se “Auto” (Automático) estiver “On” (Ativado) (vermelho), o console selecionará a primeira ID inicial disponível. Para entrar com sua própria ID inicial, pressione o botão "Auto" (Automático) 7 para desabilitá-la (ela ficará azul e lerá “Auto off” (Automático desativado) e, em seguida, use os botões “+” ou “-” 8 para ajustar a ID do primeiro aparelho. Também é possível atribuir uma ID diretamente ao tocar o número 9 e inserir a ID desejada usando o teclado.
5	Universe (Universo):	Aqui é possível selecionar a qual universo os aparelhos devem ser conectados. Se "Auto" (Automático) estiver "On" (Ativado) (vermelho), o console conectará os aparelhos ao primeiro universo com um número apropriado de canais disponíveis.
6	Address (Endereço):	Aqui é possível selecionar o endereço DMX do primeiro aparelho. Se [Auto on] (Automático ativado) estiver “On” (Ativado) (vermelho), o console conectará os aparelhos ao primeiro endereço DMX disponível.
	Para cancelar:	Em qualquer momento, o comando New Fixture (Novo aparelho) pode ser cancelado ao pressionar o botão Close [X} (Fechar) no canto direito superior da janela New Fixture (Novo aparelho). Também é possível cancelar o comando ao pressionar o botão "Clear" (Excluir) no teclado.

 © 2013 Martin Professional A/S

Assistente de Conexões

Você pode facilmente conectar ou reconectar um aparelho existente usando o assistente de conexões. Para acessar o assistente de conexões, pressione o botão **"Command"** (Comando) no lado esquerdo inferior da tela e selecione **"Patch fixture..."** (Conectar aparelho...) no menu pop-up. Esse procedimento abrirá a janela Patch fixture (Conectar aparelho), também conhecida como assistente de conexões.


Multi-patch off
Patch fixture
Universe 3 (Unused)
Add address
Replace address
1 MAC Viper Profile Mode 16bit
2 MAC Viper Profile Mode 16bit
3 MAC Viper Profile Mode 16bit
4 MAC Viper Profile Mode 16bit
5 MAC Viper Profile Mode 16bit
6 MAC Viper Profile Mode 16bit
7 MAC Viper Profile Mode 16bit
8 MAC Viper Profile Mode 16bit
9 MAC Viper Profile Mode 16bit
10 MAC Viper Profile Mode 16bit
Free universe
Universe 3 (unused)
Apply
Cancel

O lado esquerdo da janela Patch fixture (Conectar aparelho) contém uma lista dos aparelhos atualmente conectados no show. É possível navegar nessa lista usando os botões de seta para cima/para baixo visíveis à direita da lista. No lado direito da janela há a "Universe View" (Visualização universal). Essa visualização é preenchida com os aparelhos adicionados e pode ser usada para identificar canais DMX abertos/disponíveis no universo especificado.

Para conectar um único aparelho usando o Assistente de Conexões:

1. Navegue até o aparelho desejado usando as setas para cima e para baixo à direita da lista de aparelhos.
2. Toque no botão do aparelho para selecioná-lo.
3. Selecione um universo usando as setas esquerda e direita abaixo da visualização do universo.
4. Se não encontrar o endereço inicial desejado na janela, use as setas para cima e para baixo acima da visualização do universo para rolar até a faixa desejada.
5. Toque no endereço inicial DMX.
6. Selecione Add new address (Adicionar novo endereço) ou Replace existing address (Substituir endereço existente)
7. Pressione "Apply" (Aplicar).

 © 2013 Martin Professional A/S

Conectando os aparelhos de iluminação usando Linhas de Comando

A M-Series fornece uma linha de comando de conexão que permite muitas combinações diferentes. Para obter uma lista de todas as combinações da linha de comando de conexão possíveis, consulte a referência da linha de comando.

A sintaxe completa da linha de comando para adicionar aparelhos à conexão é conforme segue:

<Record> <Quantity> [Choose type... **] <Fixture ID> @ <DMX Address> < / > <Universe>**
<Text Label> **[Enter]**

Em que [Choose type...] indica que um tipo de aparelho deve ser selecionado usando a Biblioteca de Aparelhos.

 © 2013 Martin Professional A/S

Exemplo - Adicionando aparelhos de iluminação à conexão por meio da linha de comando

Para adicionar um 24 Mac Viper usando o recurso Auto Fixture Number (Número de conexão automático):

Acesse à tela de conexão e, usando o teclado, pressione:

`Record 24`

Pressione ou clique no botão [Choose type ...] (1) na parte central inferior da tela de conexões. Esse procedimento abrirá a biblioteca de aparelhos. Navegue por ela e selecione Mac 600 (E) usando as listas Fabricante e Aparelho, conforme descrito na seção anterior. Em seguida, pressione:

`Enter`

A linha de comando deve ser lida como segue:

ADD FIXTURE 24 "MAC Viper Profile Mode 16bit" ID >AUTO Fixture number<

Para adicionar Mac Vipers de 1 a 24 sem configurar um endereço DMX

[Choose type ...] **`1 Thru 24 Enter`**

A linha de comando deve ser lida como segue:

ADD FIXTURE "MAC Viper Profile Mode 16bit" ID 1 THROUGH 24

Para adicionar Mac Vipers de 1 a 24 no endereço DMX 256 no universo 5:

[Choose type ...] **`1 Thru 24 @ 256 / 5 Enter`**

A linha de comando deve ser lida como segue:

ADD FIXTURE "MAC Viper Profile Mode 16bit" ID 1 THROUGH 24 @ 256 UNIVERSE 5

Para obter mais exemplos, consulte a Referência da linha de comando,

 © 2013 Martin Professional A/S

Nota: A janela Fixture Library (Biblioteca de aparelhos) solicitada pelo botão "Choose type..." (Selecionar tipo...) é ligeiramente diferente da janela Fixture Library (Biblioteca de aparelhos) solicitada pelo comando "Tasks > New Fixture..." (Tarefas > Novo aparelho...). A janela exibida pelo botão "Choose type..." (Selecionar tipo...) não inclui uma opção "Auto patch" (Conexão automática).

Dica: É possível adicionar uma identificação a um aparelho durante a criação ao digitar um nome no teclado antes de pressionar
`Enter`***. Por exemplo, para criar aparelhos 1 a 24 no endereço DMX 1 no universo 1 com uma identificação de "Blue***
Truss", você digitaria:

`[ Choose type... ] 1 Thru 24 @ 1 / 1 Blue Truss Enter`

Veja mais exemplos de identificação de aparelhos.

Numerando os aparelhos de iluminação

Se você não especificar as Ids dos aparelhos ao adicionar aparelhos à conexão, os aparelhos serão automaticamente atribuídos a Ids de aparelhos que iniciam com a próxima ID de aparelho mais alta disponível.

É possível alterar facilmente as Ids de aparelhos existentes com a seguinte sintaxe:

`Move [Current Fixture ID or Range of Ids] @ [New Starting Fixture ID] Enter`

Exemplo - Numeração do aparelho

Digamos que adicionou 24 Mac Vipers à conexão sem especificar uma ID de aparelho. Se os aparelhos 1 a 24 e 31 a 44 já foram conectados, os Mac Vipers serão atribuídos à ID de aparelho 45 a 68.

Talvez você queira alterar a ID de aparelho desses Mac Vipers para 101 a 124 para ficar mais fácil de lembrar. Você faria isso ao digitar o seguinte no teclado:

`Move 45 Thru 68 @ 101 Enter`

Os Mac Vipers agora têm IDs de aparelho 101 a 124.

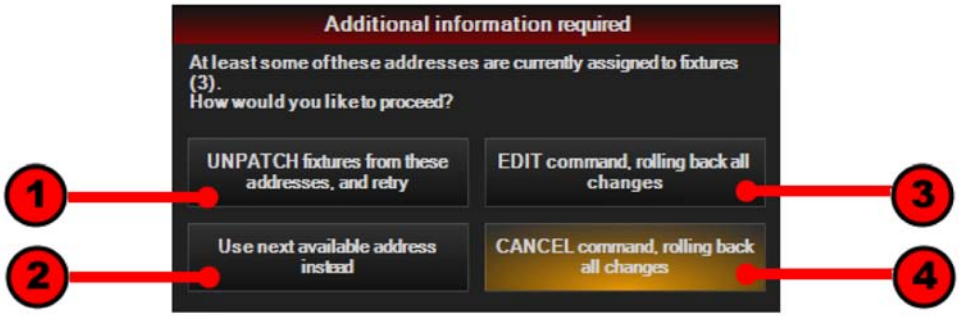
 © 2013 Martin Professional A/S

Designando Endereços DMX

A atribuição de endereço(s) DMX a um aparelho existente ou a um grupo de aparelhos pode ser realizada muito rapidamente. Isso é feito por meio do teclado usando esta sintaxe:

```
[Fixture number(s)] @ [DMX Address(es)]
```

Observe que não é possível conectar o mesmo endereço DMX a mais de um aparelho. Isso quer dizer que DMX 1 do universo 1 pode pertencer apenas a um aparelho na conexão. Se o console perceber que a conexão está "sobreposta", a janela pop-up a seguir aparecerá:


Additional information required
At least some of these addresses are currently assigned to fixtures (3).
How would you like to proceed?
UNPATCH fixtures from these addresses, and retry
EDIT command, rolling back all changes
Use next available address instead
CANCEL command, rolling back all changes
1
2
3
4

Aqui, você terá quatro opções:

①	**SEM CONEXÃO**	Se essa opção for selecionada, quaisquer aparelhos atualmente conectados ao grupo DMX especificado na linha de comando serão desconectados e os aparelhos a linha de comando serão conectados conforme especificado.
②	**Use next available... (Usar próximo disponível...)**	Em vez de usar os endereços DMX inseridos na linha de comando, o console utilizará o próximo endereço disponível. Observe que o console não procurará "buracos" no universo DMX que sejam grandes suficiente para inserir o aparelho(s), mas anexará os endereços DMX do aparelho(s) ao endereço DMX mais usado atualmente nesse universo.
③	**EDIT (EDITAR)**	Não executa o comando, mas o deixa na linha de comando para que as alterações possam ser feitas. Para editar o comando atual, use a seta backspace no teclado para retroceder pela linha de comando e fazer as correções necessárias.
④	**CANCEL (Cancelar)**	Não executa o comando e exclui a linha de comando.

 © 2013 Martin Professional A/S

Conectando um aparelho de iluminação individual

Ao usar o teclado para selecionar o número de aparelhos ou um grupo de aparelhos e, em seguida, pressionar:

`@ Enter`

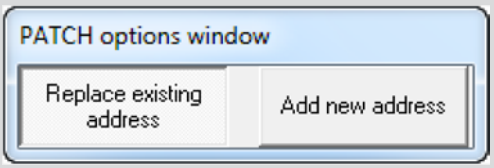
o console conectará automaticamente o aparelho(s) selecionado aos primeiros endereços DMX disponíveis. Observe que isso não significa que os endereços serão necessariamente sequenciais. O console procurará um conjunto de endereços que inicie no endereço 1 do universo padrão, que é grande suficiente para acomodar o aparelho(s) individual, e o colocará no primeiro intervalo disponível.

Exemplo - Conectando um aparelho de iluminação individual

Para conectar um aparelho 1 no DMX 1 do universo 1, certifique-se de que o universo padrão seja ajustado como 1. (O universo padrão pode ser aumentado ou diminuído usando as setas esquerda e direita em um dos lados do botão indicador do universo encontrado no canto direito inferior da tela de conexões.) Pressione:

`[1] [@] [Enter]`

Nota: você verá uma pequena janela pop-up identificada como janela "PATCH options" (Opções de conexão) durante essa operação:



Isso será discutido posteriormente neste capítulo, mas pode ser seguramente ignorado por enquanto. Para obter mais informações, consulte a seção sobre adicionar endereços DMX a um aparelho de iluminação previamente conectado.

Para conectar um aparelho individual a um endereço DMX específico no universo padrão, pressione o número do aparelho seguido pelo endereço DMX; por exemplo:

`[2] @ [15] Enter`

Esse procedimento conectará o aparelho 2 ao endereço DMX 15 do universo padrão.

 © 2013 Martin Professional A/S

Conectando um conjunto de aparelhos de iluminação

A conexão de um conjunto de aparelhos pode ser feita exatamente da mesma maneira que conectar um aparelho individual, exceto que o conjunto de aparelhos deve ser identificado. As seguintes sintaxes são suportadas:

- **`[1] Thru [24] @ Enter`** - conectará os aparelhos nos primeiros endereços disponíveis no universo padrão.
- **`[1] Thru [24] @ [101] Enter`** - conectará os aparelhos ao universo padrão que inicia com o endereço 101.
- **`[1] Thru [24] @ [101] / [3] Enter`** - conectará os aparelhos ao universo 3 que inicia com o endereço 101.

Observe que também é possível usar os botões "And" + (E) ou o "Except" [-] (Exceto) para criar conjuntos de aparelhos não sequenciais como:

`[1] Thru [5] + [11] Thru [15]`

ou:

`[1] Thru [24] -[5]`

> ***Nota: A M-Series transbordará automaticamente para o próximo universo se o conjunto de aparelhos selecionados exceder o número de endereços DMX disponíveis no universo especificado.***

Conectando Dimmers Convencionais

A M-Series é tão adepta à conexão de dimmers e aparelhos convencionais quanto estar em luzes em movimento. Se um console convencional tradicionalmente usar os conceitos de canais e dimmers, o console reterá o conceito de ID de aparelho para o canal e permitirá a criação de um tipo de aparelho chamado de "canais", que poderá ser atribuído à ID(s) desejada. A adição de um controle a dimmers convencionais é muito similar a adicionar um controle a uma luz em movimento. O aparelho "Canal" do dimmer pode ser encontrado na lista de fabricantes "Generic" (Genérica) na Biblioteca de aparelhos.

Exemplo - Conectando Dimmers Convencionais

1. Durante a Conexão, pressione "Choose type..." (Selecionar tipo...).
2. Pressione Fixture Library (Biblioteca de aparelhos) e, em seguida, vá para o fabricante “Generic” (Genérico).
3. Na parte superior da lista, selecione "Channel" (Canal) e, em seguida, pressione "Use fixture type" (Usar tipo de aparelho).
4. Insira o grupo de números de canais, o endereço inicial DMX e o universo e, em seguida, pressione Enter. Por exemplo, digite **`[101] Thru [124] @ [401] / [2] Enter`**.

Esse procedimento atribuirá os dimmers 101 a 124 ao DMX 401 a 424 do universo 2.

 © 2013 Martin Professional A/S

Conectando múltiplos endereços DMX a um aparelho de iluminação

Devido ao uso limitado de movimento das luzes, a capacidade de conectar múltiplos endereços DMX a um único aparelho é bastante útil quando o tipo de aparelho é um "canal". Isso pode ser equivalente a conectar múltiplos dimmers a um único canal em um console convencional. Como a maioria dos suportes de dimmers (por padrão) atribuirá um endereço DMX exclusivo a cada dimmer ao selecionar quais endereços DMX são controlados por quais IDs de aparelho, podemos determinar quais canais controlar quais dimmers. A mesma sintaxe descrita acima relacionada à especificação do universo pode ser usada.

Exemplo - Múltiplos endereços para um aparelho

Se tiver dimmers 1 a 6 no endereço DMX no universo 5 e estes foram atribuídos ao DMX 1-6 e deseja controlá-los com o canal (ID de aparelho) 101, você usará a seguinte sintaxe:

[101] @ [1] Thru [6] / [5] Enter

Ao ter concluído essa etapa, sua tela de conexões mostrará os dimmers conectados conforme segue:

DMX 1 thru 6 patched to fixture 101

O console agora conectou um controle de DMX do universo 5, endereços 1 a 6, à ID do aparelho (canal) 101. Da mesma forma que atribuir endereços DMX a um conjunto de aparelhos, é possível um grupo de endereços a uma única ID de aparelho ao usar os botões “And” (E) + e “Except” (Exceto), conforme segue:

[101] @ [1] Thru [6] -[4] Enter

Esse procedimento conectaria os endereços DMX 1, 2, 3, 5 e 6 ao aparelho 101.

Para desconectar todos os endereços, você usaria a seguinte sintaxe:

[CLEAR] [101] [ENTER]

Para desconectar um único endereço, você usaria a seguinte sintaxe:

[CLEAR] @ [4] [ENTER]

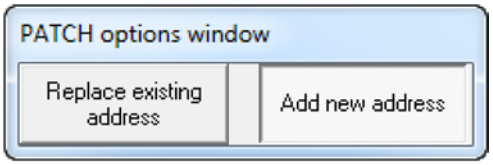
Esse procedimento desconectará somente o endereço 4 de um aparelho no atual Universo.

Pressione CONFIRM (Confirmar) para executar o comando.

 © 2013 Martin Professional A/S

Adicionando endereços DMX a um aparelho de iluminação ou a um canal previamente conectado

Da mesma forma que a conexão de múltiplos endereços DMX a um único aparelho, este procedimento é de uso limitado para luzes móveis, porém bastante útil com o dimming convencional. Se tiver um canal que já está conectado e desejar incluir endereços DMX adicionais a ele, selecione o canal usando o teclado. A janela "Patch Options" (Opções de conexão) abrirá novamente, mas, desta vez, selecione "Add new address" (Adicionar novo endereço).



Agora é possível inserir os endereços DMX e eles serão adicionados a quaisquer endereços DMX previamente conectados nesse aparelho/canal.

 © 2013 Martin Professional A/S

Conectando aparelhos de iluminação com diversas partes

Certas luzes em movimento não usam um sistema de dimming interno e confiam em um dimmer externo para o controle de intensidade. Aparelhos como esse, que podem usar dois universos DMX diferentes ou seções incompatíveis e diferentes do mesmo universo DMX, são chamados de aparelhos "com diversas partes". A conexão de um aparelho como esse em que o controle de intensidade pode estar em um universo diferente pode representar um desafio, mas é realmente muito simples quando usado com a M-Series.

A sintaxe da linha de comando para conectar um aparelho com diversas partes é conforme segue:

[Fixture ID] @ [Fixture DMX Channel] Enter
[Fixture ID][.1] @ [Dimmer DMX Channel] Enter

Ao adicionar ".1" à ID de aparelho você está dizendo ao console para conectar somente o atributo de dimmer. Observe que esse procedimento funciona apenas para aparelhos com diversas partes como o Vari*Lite VL5.

Exemplo - Conectando aparelhos de iluminação com diversas partes

Para avaliar a conexão de um aparelho com diversas partes na M-Series, adicione 6 Vari*Lite VL5s ao modo padrão de seu show e ajuste as IDs de aparelho para 501 a 506.

Cada um dos aparelhos com diversas partes agora não tem apenas o número principal da ID de aparelho, mas também uma "parte" que contém as informações associadas sobre o dimmer. Quando o aparelho é quebrado em duas partes diferentes, é possível nesse momento direcionar cada parte separadamente. Por exemplo, para conectar os aparelhos ao DMX de universo 8, endereço inicial 1, pressione:

[501] Thru [506] @ [1] / [8] Enter

Os aparelhos serão então direcionados sequencialmente, iniciando com o endereço 1 e terminando com o endereço 78 no universo 8. Entretanto, se os dimmers que controlam os canais de intensidade dos aparelhos estiverem em um suporte que é gerenciado pelo DMX do universo 10, não poderemos controlar apropriadamente os atributos de intensidade. Para direcionar apropriadamente os canais dos dimmers, pressione:

[501,1] Thru [506,1] @ [1] / [10] Enter

Quando concluído, sua conexão deverá parecer com a que está abaixo:

Combo view
List view
Universe view
RDM view
ID Name Type Universe Address Invert
501 VL5 Mode 4 8 1
501.1 Dimmer VL5 Mode 4 10 1
502 VL5 Mode 4 8 14
502.1 Dimmer VL5 Mode 4 10 2
503 VL5 Mode 4 8 27
503.1 Dimmer VL5 Mode 4 10 3
504 VL5 Mode 4 8 40
504.1 Dimmer VL5 Mode 4 10 4
505 VL5 Mode 4 8 53
505.1 Dimmer VL5 Mode 4 10 5
Tasks
Choose type...
Expand all
Collapse all
PATCH
PATCH FIXTURE 501.1 THROUGH 506.1 @ 1 UNIVERSE 10
Help

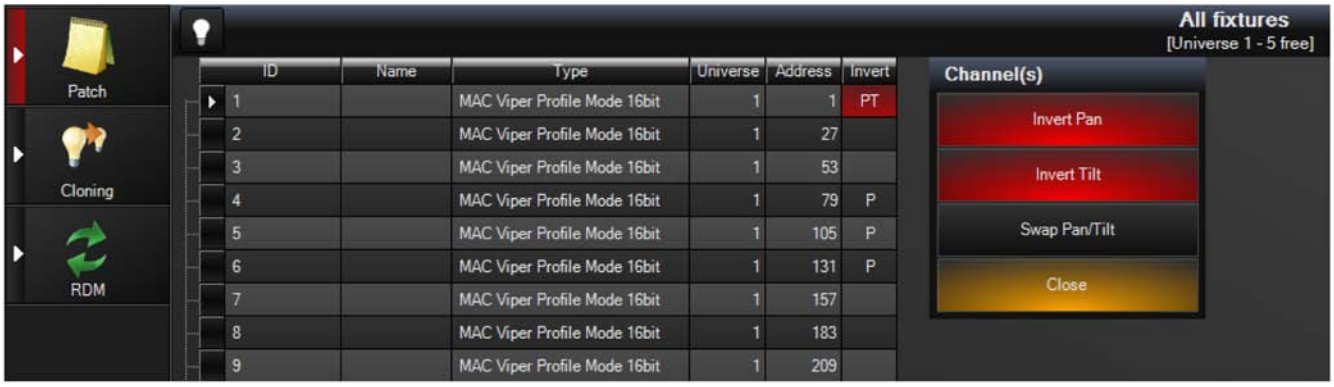
 © 2013 Martin Professional A/S

Outras funções de conexão

Inversão e troca de suporte giratório horizontal e vertical

Um aparelho ou um grupo de aparelhos pode exigir que o suporte giratório horizontal e vertical seja trocado ou invertido. Isso pode ser
realizado na conexão ao tocar ou clicar no campo "Inv" dos aparelhos desejados. Um conjunto de aparelhos pode ser selecionado ao clicar e arrastá-lo até a coluna "Inv".
Se o campo "Inv" estiver selecionado para o aparelho(s) desejado, a janela pop-up a seguir aparecerá:

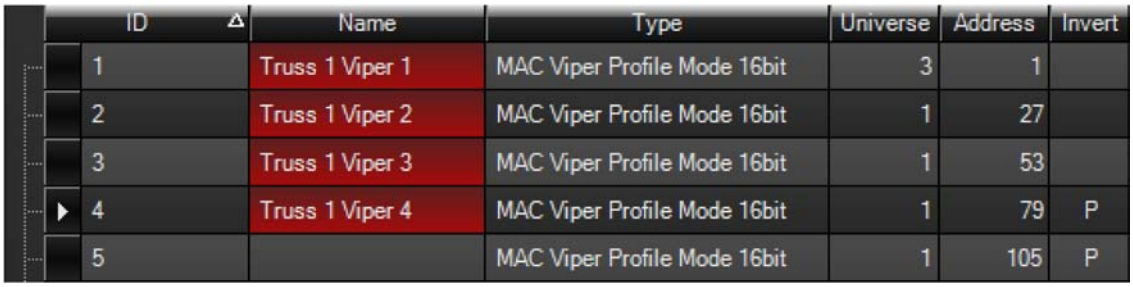
Por padrão, na conexão, todas as inversões e trocas são ajustadas para "off" (desativado). Para inverter ou trocar o suporte giratório horizontal e vertical em um determinado aparelho, pressione o botão(s) correspondente. Pressione o botão “Close” (Fechar) para executar o comando. Os aparelhos que têm o suporte giratório horizontal e vertical trocado ou invertido são indicados com um "P" para panorâmico invertido, um "T" para inclinação invertida ou um "S" para suporte giratório horizontal e vertical trocado ou qualquer combinação dos três conforme ilustrado abaixo:


Patch
Cloning
RDM
All fixtures
[Universe 1 - 5 free]
ID
Name
Type
Universe
Address
Invert
1 MAC Viper Profile Mode 16bit 1 1 PT
2 MAC Viper Profile Mode 16bit 1 27
3 MAC Viper Profile Mode 16bit 1 53
4 MAC Viper Profile Mode 16bit 1 79 P
5 MAC Viper Profile Mode 16bit 1 105 P
6 MAC Viper Profile Mode 16bit 1 131 P
7 MAC Viper Profile Mode 16bit 1 157
8 MAC Viper Profile Mode 16bit 1 183
9 MAC Viper Profile Mode 16bit 1 209
Channel(s)
Invert Pan
Invert Tilt
Swap Pan/Tilt
Close

 © 2013 Martin Professional A/S

Nomeando os aparelhos de iluminação

O console tem uma tela "Fixture" (Aparelhos de iluminação) que, por padrão, exibe o tipo de aparelho. Contudo, isso pode ser alterado na conexão para exibir uma identificação atribuída pelo usuário. Para atribuir uma identificação, clique ou toque no campo "Name" (Nome) do aparelho desejado ou clique e arraste para selecionar um conjunto de aparelhos. Uma vez selecionado, use o teclado do console para inserir o texto. Quando concluído, o texto será refletido não apenas na exibição da conexão, mas também na tela "Fixture" (Aparelhos de iluminação):



ID	Name	Type	Universe	Address	Invert
1	Truss 1 Viper 1	MAC Viper Profile Mode 16bit	3	1	
2	Truss 1 Viper 2	MAC Viper Profile Mode 16bit	1	27	
3	Truss 1 Viper 3	MAC Viper Profile Mode 16bit	1	53	
4	Truss 1 Viper 4	MAC Viper Profile Mode 16bit	1	79	P
5		MAC Viper Profile Mode 16bit	1	105	P

Janela de Nomeação de aparelhos de iluminação - Conexão

Para limpar um nome de um aparelho, clique ou toque no campo "Name" (Nome) e, em seguida, pressione **`Enter`**.

> ***Nota: Ao definir o atributo Nome para um conjunto de aparelhos, o console automaticamente enumerará os nomes. Por exemplo, "FOH Mac Viper," se aplicado a três aparelhos, ficará "FOH Mac Viper 1" "FOH Mac Viper 2" e "FOH Mac Viper 3." O console considerará a ordem de seleção ao gerar esses números. Isso pode ser muito útil ao separar grupos de aparelhos pelo nome.***

 © 2013 Martin Professional A/S

Clonando os aparelhos de iluminação

Às vezes, é necessário adicionar aparelhos de iluminação a um show após a conclusão da programação. A M-Series permite que você clone e duplique facilmente os aparelhos na conexão usando uma linguagem natural. Isso resulta em novos aparelhos sendo adicionados em todas as sugestões, pré-ajustes e grupos. A clonagem também permite duplicar a programação para um tipo de aparelho diferente. Ela tentará emular o aparelho original tão próximo quanto possível durante o comando.

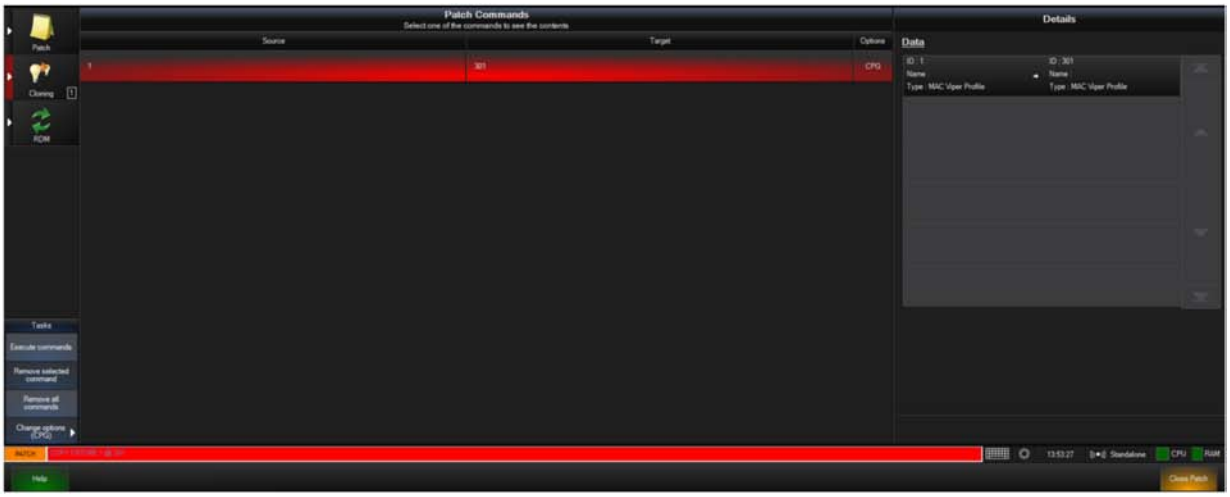
Para clonar um aparelho inteiro em um novo, você deve primeiro entrar na tela Patch (Conexão) ao pressionar Menu e selecionar [Edit Patch...] (Editar conexao).

Exemplo de clonagem

Por exemplo, vamos dizer que temos um perfil de Mac Viper com o número de unidade 1 que gostaríamos de clonar em um novo Mac Viper com o número de unidade 301...

Pressionaríamos **`Copy 1 @ 301`**

O console alternaria automaticamente para a aba Cloning (Clonagem) em Patch (Conexão). Essa janela permite clonar em lote diversos aparelhos com um comando "Execute" (Executar).



A seção Change Options (Alterar opções) em “Tasks” (Tarefas) no canto esquerdo inferior da tela possui as opções a seguir.

Alterar Opções (CPG)	
CUES (Sugestões)	Todas as sugestões serão copiadas do aparelho de origem para o novo aparelho. Observe que, ao selecionar CUES (Sugestões), PRESETS (Pré-ajustes) será automaticamente selecionada, pois as sugestões podem confiar nos pré-ajustes para seus dados.
PRESETS (Pré-ajustes)	Todos os dados de pré-ajuste serão copiados do aparelho de origem para o novo aparelho. É possível copiar somente os dados pré-ajustados. Por exemplo, você pode querer apenas os focos de pré-ajuste e as várias paletas de cores e feixes copiados para o novo aparelho, mas não o grupo e os dados de sugestão.
GROUPS (GRUPOS)	O novo aparelho será adicionado a todos os grupos que atualmente contêm o aparelho de origem.

Pressione o botão “Execute Commands” (Executar comandos) em “Tasks” (Tarefas) para executar a clonagem de todos os aparelhos adicionados à janela Clone. Quando o console terminar o cálculo, teremos dois aparelhos de iluminação basicamente idênticos em seu show. Podemos agora atualizar os focos de pré-ajuste no novo instrumento para refletir sua posição.

 © 2013 Martin Professional A/S

Nota: Um aparelho clonado não fica ligado ao aparelho de origem. É possível manipulá-lo como qualquer outro aparelho na montagem.

Exemplos de linha de comando

Comando	Descrição
COPY 1 @ 301	copia todos os valores de sugestão, valores de pré-ajuste e membros de grupo do aparelho 1 ao 301
COPY 1 @ 301 + 305	copia todos os valores de sugestão, valores de pré-ajuste e membros de grupo do aparelho 1 ao 301 e 305
COPY 1 THRU 10 @ 310 THRU 301	copia todos os valores de sugestão, valores de pré-ajuste e membros de grupo do aparelho 1 > 10 ao 310 > 301
COPY 1 + 8 @ 301 + 305	copia todos os valores de sugestão, valores de pré-ajuste e membros de grupo do aparelho 1 ao 301 e do 8 ao 305

 © 2013 Martin Professional A/S

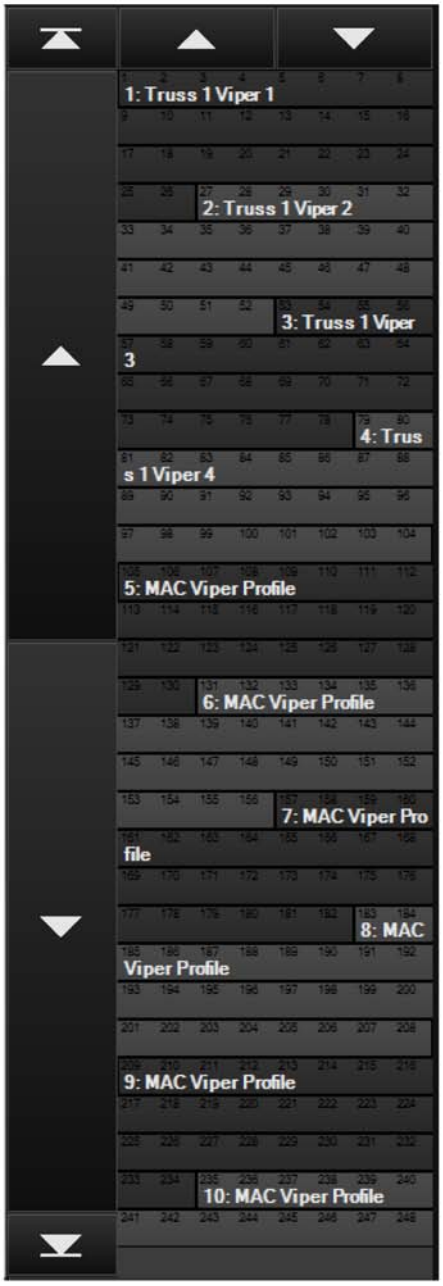
Outras telas de controle dos aparelhos de iluminação

Classificando o aparelho de iluminação

Por padrão, a conexão é classificada pelo número de ID de aparelho em ordem ascendente. Entretanto, ao clicar no cabeçalho da coluna (como "Tipo"), a ordem dos aparelhos será reclassificada por essa categoria. Similarmente, você pode inverter a ordem de classificação ao tocar no mesmo cabeçalho de coluna novamente.

Visão universal dos aparelhos de iluminação

À medida que você adiciona aparelhos à sua conexão, a Visão Universal dos Aparelhos de Iluminação será automaticamente preenchida. É possível ver o nome do aparelho (ou o tipo de aparelho se o nome tiver sido deixado em branco) e o número de canais DMX que ocupa.

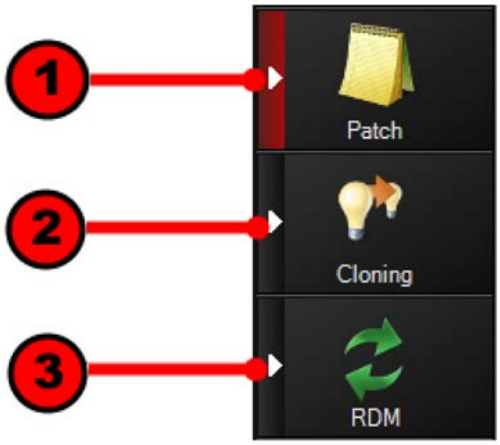


Também é possível usar os botões de seta para avançar por vários universos e a lupa para ampliar ou reduzir a visão universal. O número de canais livres é exibido abaixo do número de universo.

 © 2013 Martin Professional A/S

Aviso! Embora a interface ofereça 64 universos, a quantidade de Universos disponíveis depende do hardware e das licenças ativadas. Consulte "Universos DMX adicionais" para obter mais informações sobre a expansão universal.

Abas da janela de aparelhos de iluminação



Na parte superior da tela Patch (Conexão) há uma série de abas identificadas como "Patch" (Conexão) (1), "Cloning" (Clonagem) (2) e "RDM" (3) A aba "Patch" (Conexão) exibirá as principais informações da conexão e possui opções adicionais de visualização por tipo de aparelho, universo ou todos. Todas as principais conexões do console são feitas nessa aba.
A aba "Cloning" (Clonagem) é especificamente desenvolvida como uma área para "Batch Clone" (Clonagem em lote) de muitos aparelhos ao mesmo tempo. Por fim, a aba "RDM view" (Visualização de RDM) exibirá uma lista de aparelhos RDM disponíveis e seus dados associados e permitirá que as funções RDM sejam realizadas nesses aparelhos de iluminação.

 © 2013 Martin Professional A/S

Resumo de conexões

A seguir há uma explicação passo a passo de conexão de um grupo de aparelhos de iluminação em um novo show.

1. Ligue o console
2. Selecione "Create New Show"(Criar novo show)
3. Assim que o console tiver concluído a inicialização, pressione **[Menu]**
4. Pressione Edit Patch...(Editar conexão...)
5. Pressione Tasks(Tarefas)
6. Selecione **New fixture...**(Novo aparelho...)
7. Selecione o Fabricante
8. Selecione o Tipo de Aparelho
9. Selecione quaisquer opções do menu Fixture Settings (Ajustes do aparelho)
10. Pressione Auto patch(Conexão automática)
11. Use os botões [+] e [-] para ajustar a "Amount" (Quantidade) para o número de aparelhos que serão conectados
12. Pressione Apply to patch(Aplicar conexão)
13. Pressione Close(Fechar)

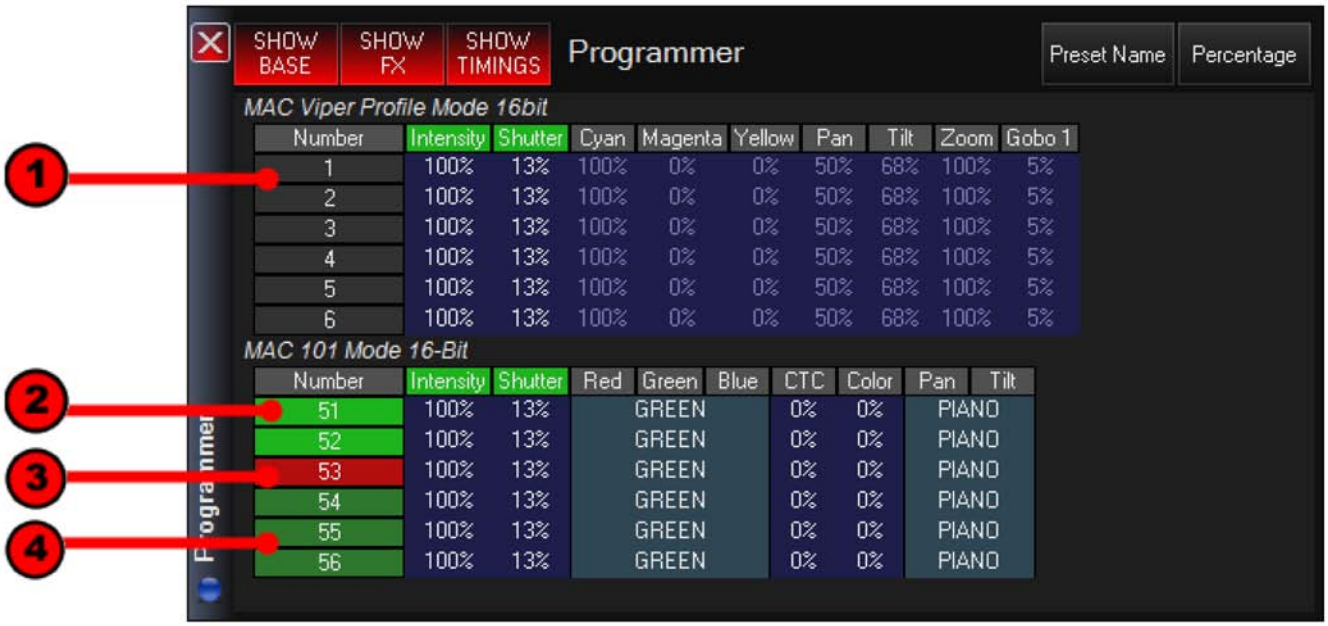
 © 2013 Martin Professional A/S

Seleção dos aparelhos de iluminação

Esta seção descreve como selecionar aparelhos usando o teclado, a tela Fixture Selection (Seleção de aparelhos de iluminação) e a tela
Fixtures (Aparelhos de iluminação). Os grupos de Aparelhos serão discutidos posteriormente. Consulte Grupos para obter mais informações.
Contudo, antes de obter uma seleção real, é importante entender as seguintes definições:

- Um aparelho **selecionado** é aquele que atualmente é editável usando trackbelts e outros controles de atributo.
- Um aparelho **desmarcado** é aquele que está carregado no Programador, mas não é afetado pelas ferramentas de programação.

O console usa um codificação por cores para indicar os diversos estados dos aparelhos carregados no Programador. Os códigos de cores são conforme segue:


SHOW BASE
SHOW FX
SHOW TIMINGS
Programmer
Preset Name
Percentage
MAC Viper Profile Mode 16bit
Number Intensity Shutter Cyan Magenta Yellow Pan Tilt Zoom Gobo 1
1 100% 13% 100% 0% 0% 50% 68% 100% 5%
2 100% 13% 100% 0% 0% 50% 68% 100% 5%
3 100% 13% 100% 0% 0% 50% 68% 100% 5%
4 100% 13% 100% 0% 0% 50% 68% 100% 5%
5 100% 13% 100% 0% 0% 50% 68% 100% 5%
6 100% 13% 100% 0% 0% 50% 68% 100% 5%
MAC 101 Mode 16-Bit
Number Intensity Shutter Red Green Blue CTC Color Pan Tilt
51 100% 13% GREEN 0% 0% PIANO
52 100% 13% GREEN 0% 0% PIANO
53 100% 13% GREEN 0% 0% PIANO
54 100% 13% GREEN 0% 0% PIANO
55 100% 13% GREEN 0% 0% PIANO
56 100% 13% GREEN 0% 0% PIANO
1
2
3
4

Codificador de cores do Programador

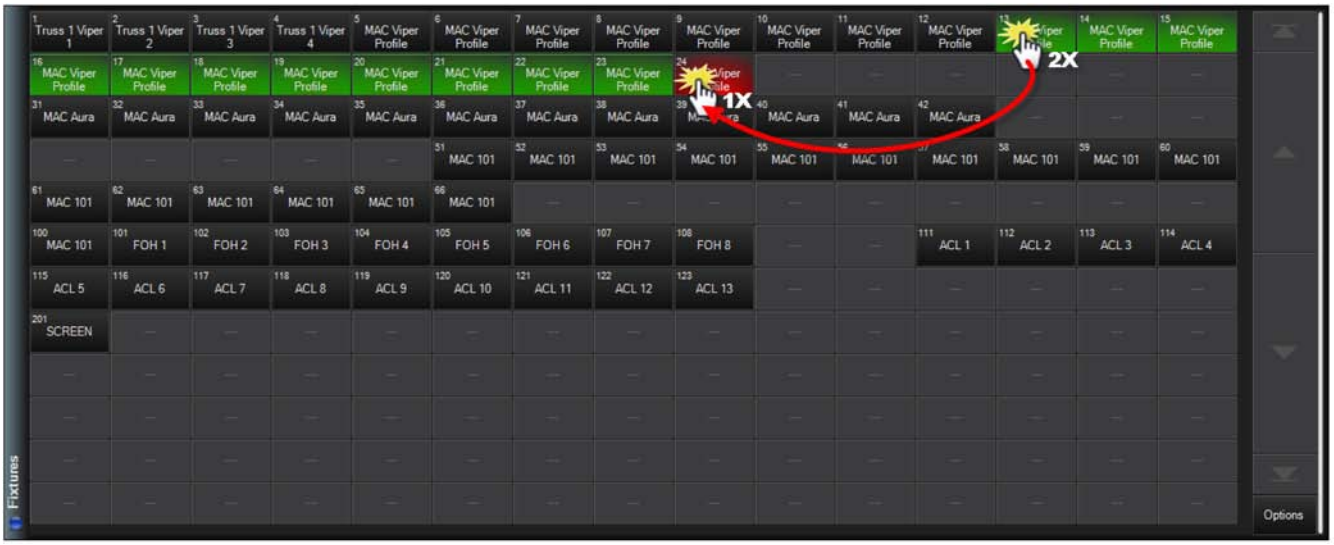
1	**Cinza**	Aparelho desmarcado. Está no Programador, porém não será afetado pelas alterações.
2	**Verde claro**	Aparelho selecionado. Se muitos aparelhos estiverem selecionados, todos, menos o último (exibido em vermelho) terão essa cor.
3	**Vermelho**	Último aparelho selecionado. Somente um aparelho aparece em vermelho: é o dispositivo específico representado no visualizador de canais.
4	**Verde escuro**	Aparelho desmarcado. Essa cor indica um aparelho que foi selecionado, porém foi substituído pelos comandos "Next/Last" (Próximo/Anterior) ou pela Máscara de Seleção de Aparelhos (descrita abaixo). Pressionar "revert to selected" (reverter para selecionado) na janela Fixture Groups (Grupos de aparelhos) retornará para o item selecionado (verde).

© 2013 Martin Professional A/S

A Tela dos Aparelhos de Iluminação

Essa tela é automaticamente preenchida com os aparelhos usados em seu show. Os aparelhos são classificados pelo número, conforme atribuído na conexão. Os números "pulados" não são exibidos. (Observe que o aparelho 24, um MAC Viper, é seguido na linha seguinte pelo aparelho 31, um MAC Aura.) A identificação do aparelho é padronizada pelo tipo de aparelho. Para obter informações sobre alterações nessas identificações, consulte "Outras funções das conexões."

Para selecionar um aparelho individual, simplesmente toque ou clique no aparelho desejado. É possível selecionar um portfolio de aparelhos ao "tocar duplamente" no primeiro aparelho do grupo e, em seguida, ao "tocar uma vez" no último aparelho do grupo, conforme exibido abaixo.



 © 2013 Martin Professional A/S

Usando o Teclado

Se você sabe o número(s) de aparelho(s) que deseja selecionar, é possível usar os botões 0 a 9 para especificar os números de aparelhos e os botões "+" (e), "-" (exceto) e "Thru" (até) para modificar sua seleção. A M-Series permite uma seleção de aparelhos simples ou complexa. Alguns exemplos são:

Seleção básica de aparelhos	
`1 Enter`	Seleciona o aparelho 1.
`1 + 2 Enter`	Seleciona os aparelhos 1 e 2.
`1 Thru 5 Enter`	Seleciona os aparelhos 1 a 5.
`1 Thru 5 + 21 Thru 25 Enter`	Seleciona os aparelhos 1 a 5 e 21 a 25.
`1 Thru 5 -4 Enter`	Seleciona os aparelhos 1, 2, 3 e 5.

Usar os botões acima em conjunto com os botões "@" (em) ou Full (Total) permite ajustar os aparelhos especificados para os valores de intensidade determinados. Por exemplo:

Seleção de aparelhos e especificação de intensidade	
`1 Full`	Ajusta a intensidade do aparelho 1 para 100%.
`1 + 2 Full`	Ajusta a intensidade dos aparelhos 1 e 2 para 100%.
`1 Thru 5 @ 50 Enter`	Ajusta a intensidade dos aparelhos 1 a 5 para 50%.

Observe que, quando os aparelhos são ajustados para Full (Total), não é necessário usar os botões @ ou Enter. Ao inserir um outro valor, esses botões são necessários.

Quando usar o botão "@"	
`1 Thru 5 + 21 Thru 25 @ 75 Enter`	Ajusta a intensidade dos aparelhos 1 a 5 e 21 a 25 para 75 por cento.
`1 Thru 5 -4 @ 95 Enter`	Ajusta a intensidade dos aparelhos 1, 2, 3 e 5 para 95%.

O console permite atribuir rapidamente uma gama de intensidades a um grupo de aparelhos, conforme segue:

Intensidade da ventilação	
`1 Thru 5 @ 50 Thru 100 Enter` [A]	Ajusta a intensidade do aparelho 1 para 50%, do aparelho 2 para 62%, do aparelho 3 para 75% etc.
`1 Thru 5 @ 50 Thru 10 Enter`	Ajusta o aparelho 1 para 50% e cada um dos aparelhos seguintes para 10% ou menos.

[A] Não é possível usar o botão "FULL" aqui, pois isso ajustaria todos os aparelhos para 100%.

 © 2013 Martin Professional A/S

A M-Series fornece quatro atalhos de teclado para selecionar rapidamente os aparelhos no Programador:

Atalhos de seleção - Seleção/desabilitação de todos os aparelhos no Programador	
`. Enter`	Seleciona cada aparelho no Programador.
`0 Enter`	Desabilita cada aparelho no Programador.
`. 0 Enter`	Seleciona todos os aparelhos conectados em seu show.
`/ Enter`	Inverte a atual seleção de aparelhos. Aqueles que estão selecionados ficarão desabilitados e vice-versa. Observe que esse procedimento se aplica somente aos aparelhos no Programador.

Desabilitação de aparelhos específicos

Assim que tiver terminado de ajustar os atributos desejados dos aparelhos selecionados, é possível desabilitar esses aparelhos de diferentes maneiras. Observe que os aparelhos desabilitados e seus valores de atributo (se ativos ou inativos) permanecem no Programador até que sejam excluídos.

- Para desabilitar um aparelho ou aparelhos específicos usando o teclado, pressione o botão - (menos) seguido pelo número de aparelho(s) desejado(s) e os botões "+" (e), "-" (exceto) e "**Thru**" (até) para modificar sua seleção como, por exemplo:

– **6 Thru 10 Enter**

- É possível usar os botões "**Next**" (Próximo) e "**Last**" (Anterior) para rolar pelos aparelhos ou, se uma máscara estiver habilitada (consulte "Manipulação de aparelhos de iluminação"), role pelos conjuntos de aparelhos.
- Você pode clicar em ou tocar nos aparelhos ativos na tela Fixtures (Aparelhos) para desabilitá-los ou pressionar "Deselect All" (Desabilitar todos) na parte inferior dessa tela.

Exclusão dos aparelhos selecionados

Para excluir todos os atributos de canal de um aparelho ou aparelhos selecionados, pressione Clear (Excluir) uma vez seguido pelo número de aparelho(s) como, por exemplo:

Clear 31 Thru 35 Enter

Exclusão de todos os aparelhos

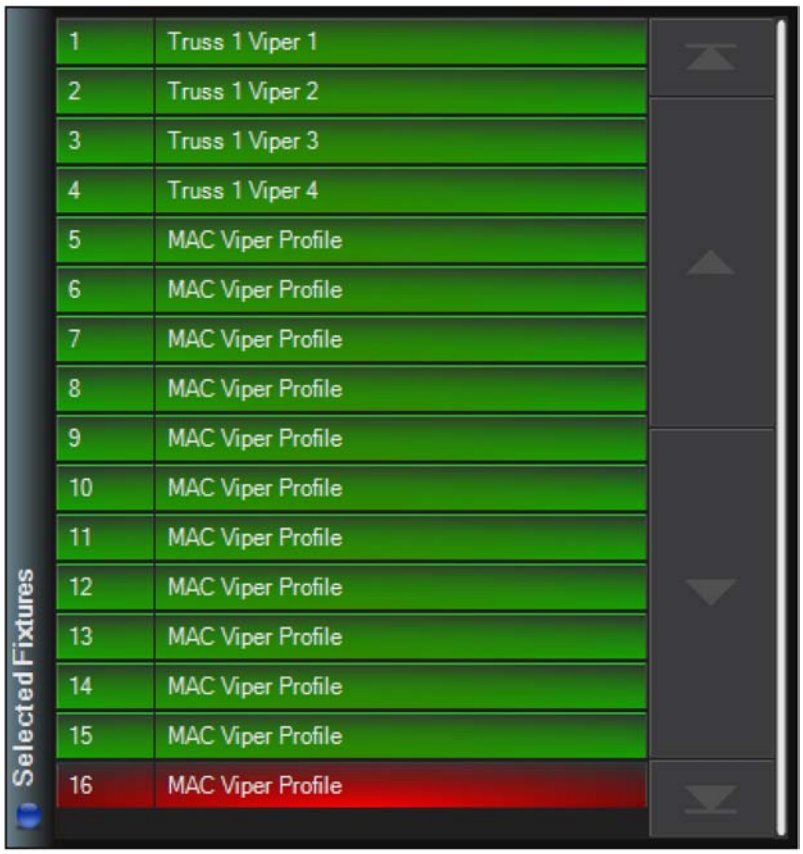
Para excluir completamente todos os aparelhos do Programador, pressione Clear (Excluir) duas vezes. A primeira vez que você pressionar Clear (Excluir), a janela "Clear Options" (Opções de exclusão) aparecerá. A segunda vez que você pressionar Clear (Excluir), todos os aparelhos serão excluídos e o Programador será esvaziado.

Também é possível excluir somente atributos selecionados de aparelhos especificados.
O comando "Clear" (Excluir) é discutido em mais detalhes em "Exclusão do Programador".

 © 2013 Martin Professional A/S

Usando a tela de aparelhos de iluminação selecionados

A tela Selected Fixtures (Aparelhos selecionados) é exibida abaixo. É possível ver essa tela ao selecionar o botão de visualização "Fixtures" (Aparelhos) (visualização 11) na tela de toque Playback Controls (Controles de reprodução) entre outros locais.


Selected Fixtures
1 Truss 1 Viper 1
2 Truss 1 Viper 2
3 Truss 1 Viper 3
4 Truss 1 Viper 4
5 MAC Viper Profile
6 MAC Viper Profile
7 MAC Viper Profile
8 MAC Viper Profile
9 MAC Viper Profile
10 MAC Viper Profile
11 MAC Viper Profile
12 MAC Viper Profile
13 MAC Viper Profile
14 MAC Viper Profile
15 MAC Viper Profile
16 MAC Viper Profile

Essa tela é automaticamente preenchida com aparelhos selecionados por você; ou pelo método descrito acima ou ao selecionar Grupos (consulte "Grupos"). Nessa tela, você verá o número e o modelo do aparelho ou a identificação do aparelho se tiver sido inserido na conexão.

A M-Series vai além de simplesmente chamar novamente quais aparelhos foram selecionados,, porém também faz o recall na ordem em
que foram selecionados. Isso é particularmente útil na criação de efeitos de "ventilação" ou ao acessar os
aparelhos usando os botões "**`Next/Last`**".
A ordem de aparelhos selecionada também é armazenada em um grupo de aparelhos.

 © 2013 Martin Professional A/S

Seleção de aparelhos de iluminação condicionais

Para comunicar-se em uma linguagem mais parecida com a dos humanos, a M-Series permite selecionar aparelhos com base em seu estado atual de reprodução no palco. Por exemplo, você poderá selecionar todos os aparelhos VERMELHOS que apontam para BATERIA pré-ajustada ou todos os aparelhos com uma intensidade atual de 100%.

Isso é chamado de Seleção de aparelhos de iluminação condicionais ou "Agrupamento Ad Hoc."

O comando pode ser executado com um programador vazio para questionar toda a conexão. Ou, se os aparelhos já estiverem selecionados no programador, a consulta considerará somente esses aparelhos. Esse procedimento permite selecionar um Grupo primeiro como, por exemplo, todas as Washlights, e, em seguida, pesquisar ainda mais todos os aparelhos AZUIS dentro desse grupo.

A Seleção de aparelhos de iluminação condicionais, por meio do Pré-ajuste, é executada como um Grupo **xx**, em que **xx** é um botão de pré-ajuste.
A Seleção de aparelhos de iluminação condicionais, por meio de valor de Intensidade, é executada como um Grupo **@ xx Enter**, em que **xx** é um valor de intensidade.
No caso de um Grupo **@ Full**, o **Enter** está envolvido.

Também é possível selecionar todos os aparelhos acima ou abaixo em um valor de intensidade como, por exemplo:
Group @ +50 Enter
que seleciona todos os aparelhos com um valor de intensidade acima de 50%.

Se desejar selecionar aparelhos que compartilham diversos valores pré-ajustados, será possível reter o botão Group (Grupo) ao mesmo tempo em que pressiona diversos botões de pré-ajuste. Liberar o botão Group (Grupo) realizará a consulta. Observe que esse comando selecionará apenas aparelhos com valores de TODOS os pré-ajustes especificados por você. Em outras palavras, **Group (HOLD) [Blue] [Drums]** selecionará somente aparelhos que são azuis E que apontam para o baterista.

Exemplo - Seleção de aparelhos de iluminação condicionais

Vamos dizer que você tem uma sugestão sobre o palco com aparelhos de iluminação em vermelho e verde. O artista grita que odeia verde sobre o PA. Em vez de olhar os valores na lista de sugestões, tente imaginar quais aparelhos são verdes, selecionando-os e alterando-os para azul e você pode fazer rapidamente o seguinte...

1. **Clear Clear** (para garantir que o programador está vazio).
2. **Group [Green]** (botão de pré-ajuste) Seleciona os aparelhos Verdes.
3. **[Blue] (preset soft button)** Ajusta os aparelhos Verdes para Azul.

À medida que tiver usado uma cor de pré-ajuste durante a gravação da sugestão, o console encontrará todos os aparelhos com a cor pré-ajustada "Verde" e as selecionará para você. Agora é possível atualizar a sugestão, deixando o artista muito feliz (já que ele gosta de azul).

 © 2013 Martin Professional A/S

Captura de aparelhos de iluminação condicionais

Assim como com a Seleção de aparelhos de iluminação condicionais, é possível consultar o console para encontrar os aparelhos com base em seu estado atual de reprodução no palco. Entretanto, com a Captura de aparelhos de iluminação condicionais, também é possível selecionar os aparelhos e capturar seus valores ao mesmo tempo.

A Seleção de aparelhos de iluminação condicionais é realizada como Load **xx** (Carregar xx) (selecione Load Options) (Carregar opções) **Enter**, em que **xx** é um pré-ajuste. Ao pressionar Load (Carregar), a janela Load Options (Carregar opções) aparecerá, permitindo filtrar quais atributos deseja capturar.

É possível capturar por meio do valor de intensidade usando a seguinte sintaxe:

Load Group @ xx Enter em que xx é um valor de intensidade.
Load Group @ Full

> ***Nota: Diferente da Seleção de aparelhos de iluminação condicionais, é necessário pressionar*** **Enter** ***para completar a Captura de aparelhos de iluminação condicionais.***

 © 2013 Martin Professional A/S

Manipulando os Aparelhos de Iluminação

Ao selecionar um aparelho de iluminação ou um número de aparelhos, você observará várias alterações no console. Essas alterações são encontradas principalmente na tela do Programador e nos controles de atributo, mas um número de telas também é afetado. Começaremos selecionando o aparelho 24 e visualizando algumas das telas afetadas.

 © 2013 Martin Professional A/S

Controle do Programador

Os controles de atributo determinam quais atributos são exibidos na tela de toque e oferecem um modo de controlar esses atributos.

Controles de Atributo M2G O/M2P C

Controles de Atributo M1

Controles de Atributo (Maxxyz Compact, Programador MaxModule)

No Maxxyz Compact e no Módulo Programador Maxxyz, as quatro correias, roda de movimentação e botões LCD são utilizados para controlar atributos do aparelho de iluminação, efeitos, ventiladores e controle da velocidade dos efeitos, sugestões e apagamentos do Programador. (Estes recursos serão verificados posteriormente neste manual). Nos consoles M2GO e M2PC, em vez das teclas LCD, há uma mini tela de toque integrada na superfície do console e as informações exibidas aqui imitam as teclas LCD dos outros consoles.

Nos consoles M1, M2GO e M2PC, em vez de correias, você encontrará 4 rodas codificadoras até o canto superior direito do console.

Utilizando o aparelho de iluminação 24, um MAC Viper Profile, podemos ver que os grupos de atributo foram carregados para dentro dos botões LCD esquerdos. Da parte superior para a inferior, os grupos de atributo são:

Intensidade	Este contém os atributos **Intensidade** e **Obturador**.
Panorâmica / Inclinação	Este contém os atributos **Panorâmica** e **Inclinação**.
Cor	Este contém os atributos **Ciano**, **Magenta**, **Amarelo** e **Cor**.
Gobo	Este contém os atributos **Gobo 1**, **Gobo 1 Rot**, **Gobo 2**, **Gobo 2 Rot**, **Anim**, **Anim Rot** .
Feixe	Este contém os atributos **Zoom**, **Foco**, **Íris**, **Orvalho** e **Prisma**.

 © 2013 Martin Professional A/S

Girar a roda de movimentação diretamente abaixo dos botões LCD carregará a próxima página dos grupos de atributos, se houver alguma. Para
o MAC Viper Profile, girar a roda de movimentação carregará o grupo de atributo **Efeitos de Feixe**.
Ao virar para a primeira página de atributos e pressionar o botão LCD **"Intensidade"**, você observará que ficará vermelho.
Isto indica que os atributos de Intensidade foram carregados nas correias correspondentes. A codificação de cores para os botões LCD é a seguinte:

Vermelho	O grupo de atributo selecionado atualmente. Atributos que pertencem a este grupo estarão ativos nas correias correspondentes.
Laranja	Um grupo de atributo que foi selecionado anteriormente e onde alterações, visíveis na tela do Programador, foram realizadas.
Verde	Um grupo de atributo que está disponível, mas não está selecionado e nenhuma alteração foi feita.

Mais de 4 Atributos

Se um aparelho de iluminação tiver mais de 4 atributos disponíveis para um grupo de atributo, os atributos serão revelados com sucessivas pressões do botão LCD. Por exemplo, o MAC Viper Profile possui 6 atributos no grupo Gobo; **Gobo 1**, **Gobo 1 Rot**, **Gobo 2**, **Gobo 2 Macro**, **Anim** e **Anim Rot**. Ao ser primeiramente selecionados, apenas **Gobo 1**, **Gobo 1 Rot**, **Gobo 2** e **Gobo 2 Macro** ficam visíveis. Para revelar os atributos **Anim** e **Anim Rot**, pressione o botão LCD uma segunda vez. Deste modo, muitos conjuntos de parâmetros poderão ser agrupados sob um cabeçalho. Pressionar o botão LCD repetidamente alternará entre cada conjunto, dando a volta até o primeiro conjunto ao chegar ao final. Isto se tornará muito prático com os aparelhos de iluminação de atributos pesados como servidores de mídia.

O Botão "CV"

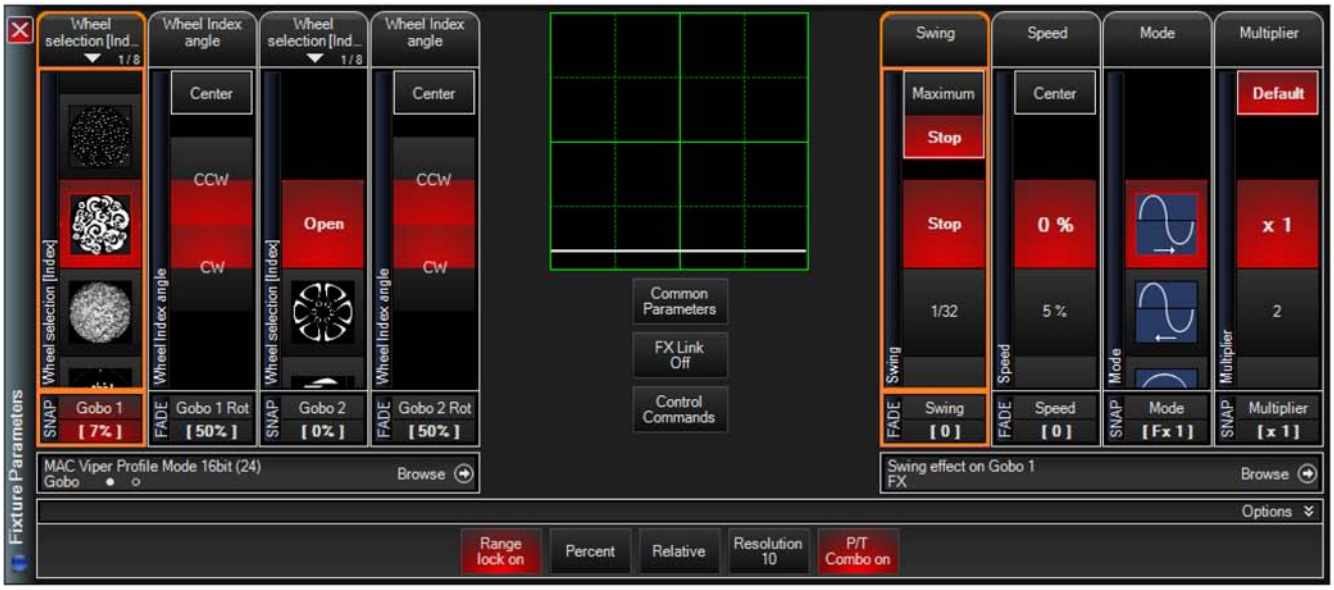
Após inicializar o console, o botão "CV" (Visualização de Canal) ficará apagado e os controles de atributo serão utilizados para controlar atributos de aparelho de iluminação. Quando o botão "CV" estiver aceso, os controles serão utilizados principalmente para programar efeitos, ventiladores e controlar a velocidade dos efeitos, sugestões e apagamentos do Programador. (Estes recursos serão verificados posteriormente neste manual). Você pode alternar entre estes dois modos ao pressionar o botão "CV".

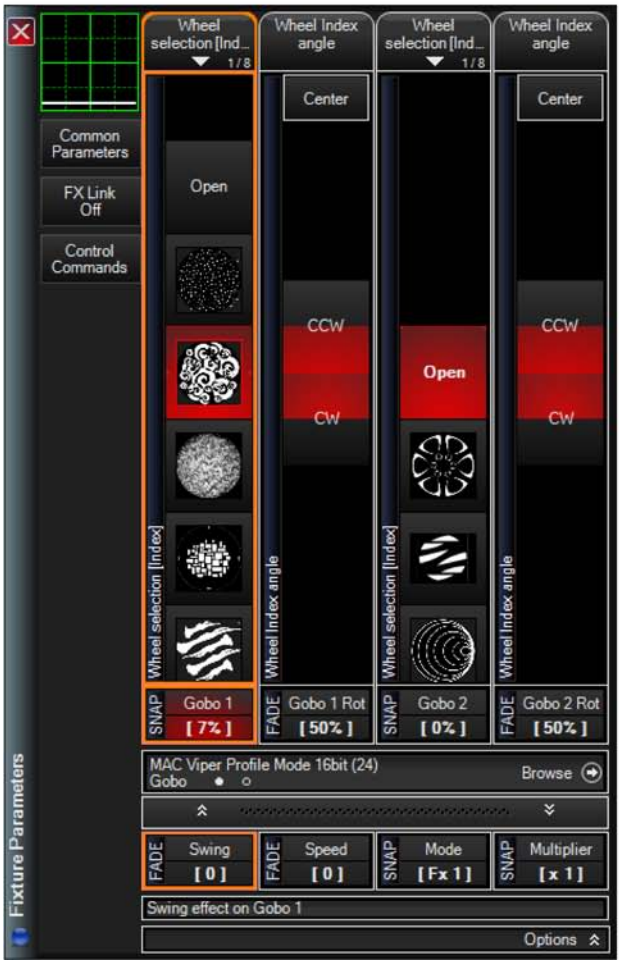
Diretamente acima dos botões LCD você encontrará um botão etiquetado "CV". Ao ser pressionado, este botão troca os botões LCD e correias (ou rodas) do controle de atributo para efeitos, ventilação do aparelho de iluminação e controle de sincronismo. O lado direito da tela de toque do Programador contém informações relativas à criação de efeitos, ventilação de aparelho de iluminação e várias sobreposições de sincronismo para listas de sugestões e o Programador. A criação de efeitos é contemplada em "Efeitos" e a ventilação do aparelho de iluminação é contemplada em "Ventilação e os Aparelhos de Iluminação". Sobreposições de sincronismo são contempladas em "Modificando o Tempo Global da Sugestão".

 © 2013 Martin Professional A/S

Tela de Parâmetros dos Aparelhos de Iluminação

Quando um ou mais aparelhos de iluminação são selecionados, a tela de Parâmetros de Aparelho de Iluminação é carregada com informações relativas ao aparelho selecionado. Estas informações que são carregadas dependem dos atributos dos aparelhos selecionados. Quando vários tipos de aparelho são selecionados, todos os vários atributos serão exibidos no Programador. Na visualização abaixo nós selecionamos o aparelho 24, um MAC Viper Profile e estamos exibindo as informações sobre Gobo:



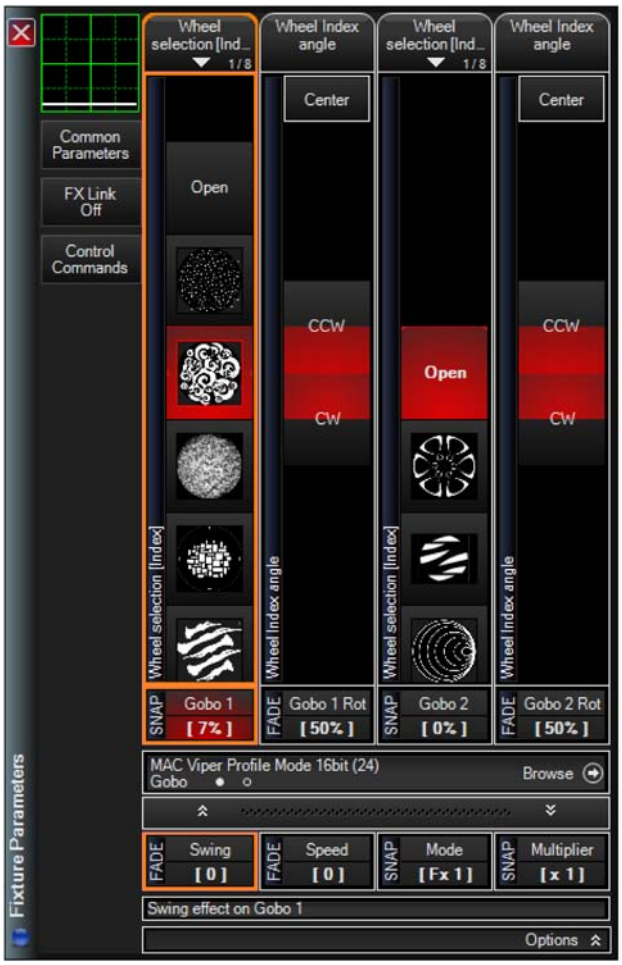


Há muitas informações nesta tela, portanto, verificaremos em seções menores

 © 2013 Martin Professional A/S

Controle dos Atributos

A lateral esquerda da tela dos Parâmetros dos Aparelhos de Iluminação contém informações relativas aos atributos especificados do aparelho selecionado e um meio de controlá-los.



Quatro colunas são exibidas para qualquer grupo de atributos selecionado (como o "Gobo" exibido acima). Cada coluna pertence a um atributo específico do último aparelho selecionado (vermelho) e exibe o nível atual desse atributo. O atributo atribuído a cada coluna é identificado por uma caixa perto da parte inferior da tela; neste caso, "**Gobo 1**", "**Gobo 1 Rot**", "**Gobo 2**", "**Gobo 2 Macro**". Os valores destes atributos podem ser alterados de dois modos diferentes: você pode tocar ou clicar na tela de toque para selecionar a configuração desejada. Ou então pode utilizar a correia ou roda correspondentes para rolar pelos valores. O texto ao longo da lateral esquerda da caixa identifica se os valores apagarão suavemente ou saltarão para valores específicos. O texto na parte inferior da caixa exibe a porcentagem ou o valor digital (DMX) atualmente atribuído ao atributo. Se este texto estiver encerrado entre parênteses, assim: **[7%]**, isto indicará que o Bloqueio de Intervalo está ativo.

As correias visualizadoras possuem gradientes ou etapas para fornecer atalhos rápidos para fendas de gobo, fendas coloridas ou até mesmo uma determinada porcentagem de um parâmetro linear – por exemplo, 50% de diminuição de intensidade.

 © 2013 Martin Professional A/S

Informação dos Atributos

Diretamente abaixo da seção de controle de atributo, você encontrará a barra de informação dos atributos.

A primeira linha de texto indica o tipo de aparelho do último aparelho selecionado, seguido pelo número de identificação dos aparelhos de iluminação. A segunda linha indica o grupo de atributo atual. Os pontos (1) mostram quantos conjuntos de atributos estão disponíveis para o grupo de parâmetro selecionado. Clicar em **"Procurar"** (2) exibirá um menu suspenso contendo todos os
atributos disponíveis para o último aparelho selecionado.

 © 2013 Martin Professional A/S

Pop-up dos Atributos

No Maxxyz Compact e no Módulo Programador, abaixo de cada coluna de atributo, encontra-se um botão físico associado (diretamente acima da correia). Nos consoles M1, M2GO, M2PC as rodas do Codificador podem ser pressionadas com funções como o botão faria normalmente. Ao clicar duas vezes neste botão físico ou ao pressionar na caixa azul com o nome do atributo encontrado na tela de toque você poderá exibir uma janela pop-up que contém todos os valores predefinidos para aquele atributo. Abaixo está a tela pop-up para "Gobo 1" selecionada a partir do grupo de atributo de Gobo de um Martin MAC Viper Profile:

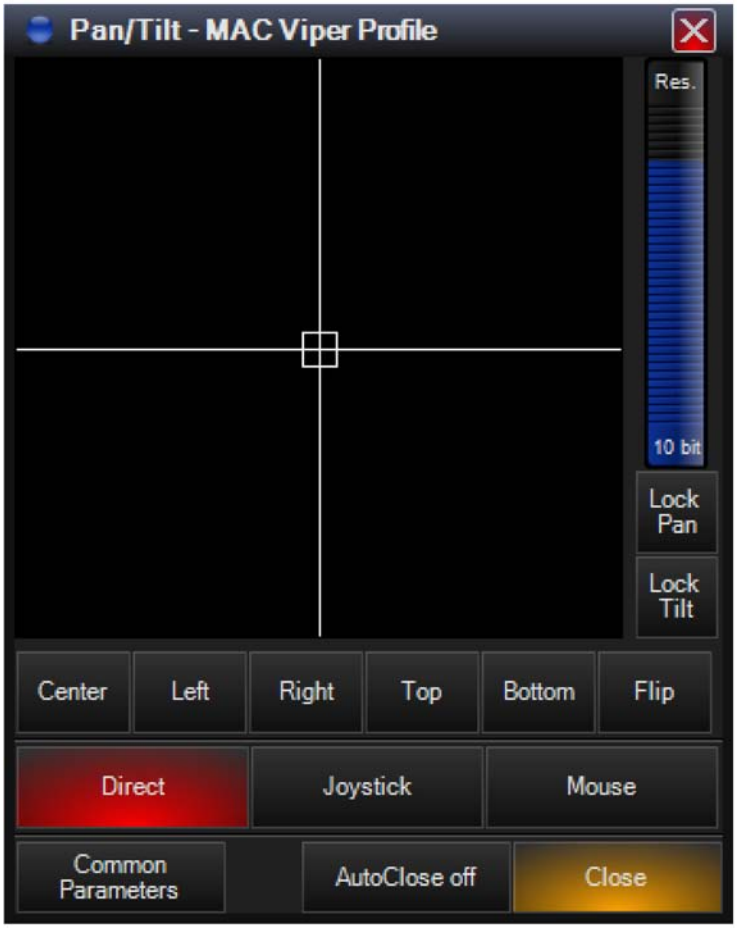
Com a janela pop-up aberta, você poderá selecionar rapidamente o valor desejado ao tocá-lo e, em seguida, fechando a janela.

A janela de Acesso Direto exibirá informações diferentes relativas a um perfil de aparelhos de iluminação.

Parâmetros Lineares como Diminuição de Intensidade exibirão uma janela com gradientes crescentes.

 © 2013 Martin Professional A/S

Clicar duas vezes nos botões de parâmetro Panorâmica ou Inclinação abrirá a seguinte janela – Panorâmica e Inclinação nos controles de tela. Isto é útil no lugar do trackball nos consoles que não possuem um trackball ou mouse conectado.

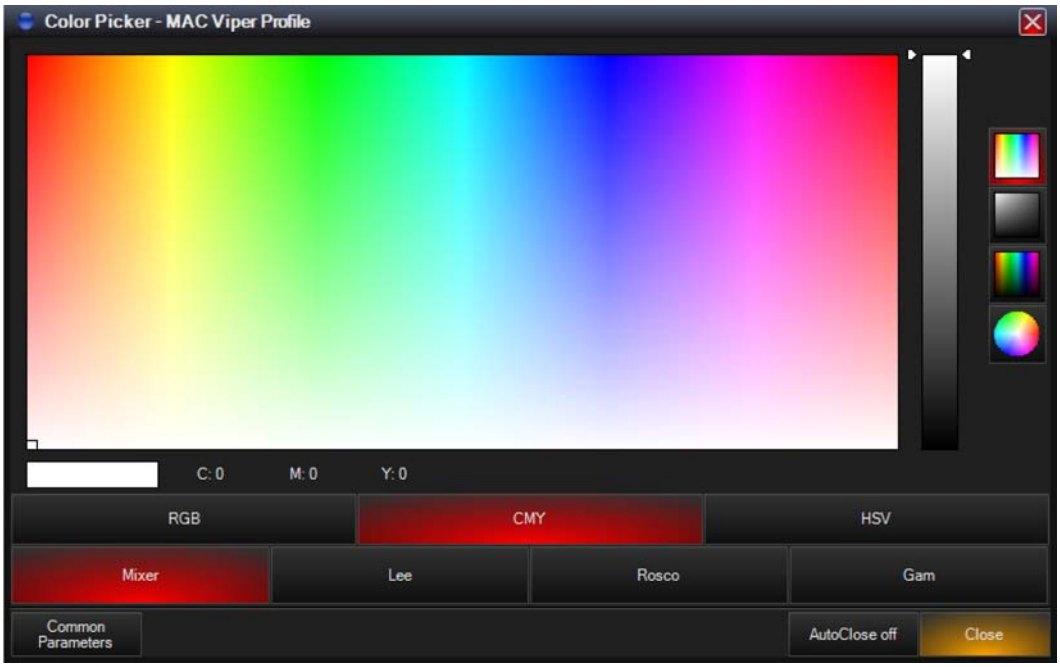


O recurso de girar reverte os eixos de panorâmica e inclinação em 180 graus, retornando à posição atual do aparelho. Isto é útil para garfos e aparelhos de iluminação cujos cabeçotes possuem movimento de 360 graus.
Por exemplo, em sua posição atual, um garfo está no limite de seu movimento de panorâmica. Para continuar movendo o garfo em seu eixo panorâmico, aplique o recurso de giro. O garfo retorna à sua posição atual sem limites de movimento.

Centro, Esquerda, Direita, Parte Superior e Parte Inferior são os atalhos rápidos para as posições do aparelho de iluminação.

"Joystick" é um modo de controle em que você coloca seu dedo em um ponto e, em seguida, panorâmica e inclinação percorrem lentamente aquela direção.
"Direto" é o oposto de "Joystick", ou seja, coloque seu dedo em um ponto na janela para fazer com que o aparelho de iluminação se mova para aquelas coordenadas tão rapidamente quanto puder.

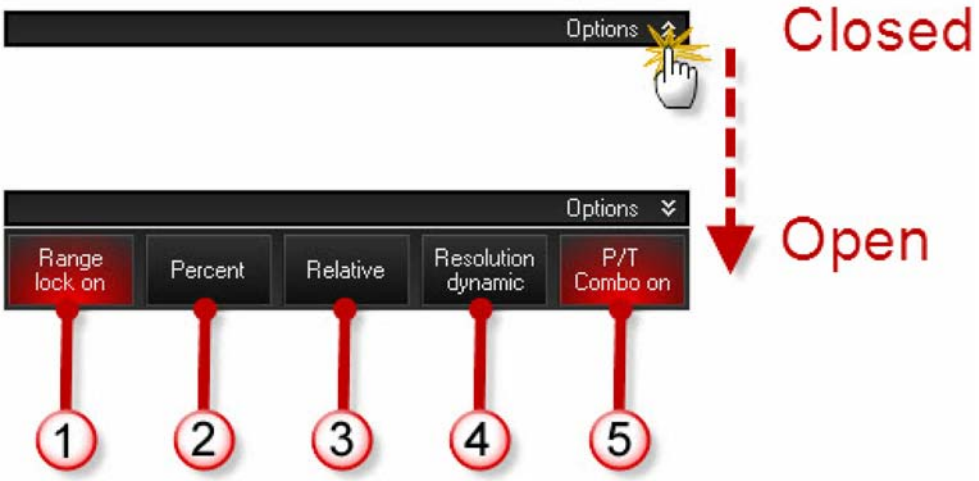
 © 2013 Martin Professional A/S



Clicar duas vezes em um parâmetro de mistura de cor como Ciano, Magenta ou Amarelo abrirá temporariamente o seletor de cor. Os perfis de biblioteca de aparelho de iluminação dos consoles também detectarão automaticamente se utilizar CMY, RGB ou HSV na janela do seletor de cores. Não é necessária intervenção do usuário, embora possa ser selecionado e utilizado conforme desejado.

Opções

Localizados na parte inferior central da tela de Parâmetros do Aparelho de Iluminação estão cinco controles de Opções. Estes controles podem ser exibidos ou ocultados ao clicar ou tocar as setas de exibição à direita do painel de Opções.



1	Alternância do Bloqueio de Intervalo	Ativa/Desativa o Bloqueio de Intervalo para parâmetros. Para mais informações sobre este recurso útil, consulte Bloqueio de Intervalo.
2	Alternância entre Porcentagem / Digital	Alterna a exibição de valores DMX brutos entre Porcentagem e Digital. Esta opção também está disponível na Tela do Programador e afetará as exibições de valor de DMX no Programador e na tela do Parâmetro de Aparelho de Iluminação.
3	Alternância entre Relativo / Absoluto	Esta alternância determina como os aparelhos de iluminação com diferentes valores para o mesmo atributo reagirão entre si. Se, por exemplo, selecionarmos os aparelhos 1 a 5 e 1, 2, 4 e 5 forem definidos em uma intensidade de 10% e o aparelho 3 for definido a uma intensidade de 50%, quando "relativo" for selecionado, rolar a correia de intensidade aumentará a intensidade dos aparelhos selecionados relativos entre si. Se a alternância for definida para "absoluta", todos os aparelhos saltarão para o nível do aparelho com o número mais alto, quando a correia for movida. Este recurso é especialmente útil com os atributos de panorâmica e inclinação. No entanto, observe que, enquanto isto funciona bem com as correias, não funciona com o trackball

 © 2013 Martin Professional A/S

④	Resolução	Localizada no canto inferior esquerdo do menu está a caixa de resolução de controle. Pressionar ou clicar nesta caixa fará o ciclo da configuração entre 16 e 8 bits em incrementos de uma etapa com 16 bits, fornecendo o mais alto grau de resolução e 8 bits fornecendo controle mais impreciso mas mais rápido dos atributos selecionados. Com a opção de "Dinâmica de Resolução" ativada, o console alterará a resolução das correias/ rodas, dependendo do tipo de parâmetro selecionado para o melhor controle do parâmetro.
⑤	Alternância do Combo P/I	Esta é uma abreviação para "Combinação de Panorâmica/Inclinação" e será discutida posteriormente na seção Efeitos do manual ("Efeitos").

 © 2013 Martin Professional A/S

Ventilação e os Aparelhos de Iluminação

As ferramentas de Ventilação oferecem um meio avançado de manipulação de um grupo de aparelhos ao espalhar seus valores de atributo por uma faixa. Para chamar as ferramentas de ventilação, selecione alguns aparelhos, alterne o botão "CV" acima dos botões LCD de grupo de atributo e, em seguida, pressione o botão LCD de grupo de atributo etiquetado "Ventilação". O Visualizador de Canal terá a aparência da tela mostrada abaixo.

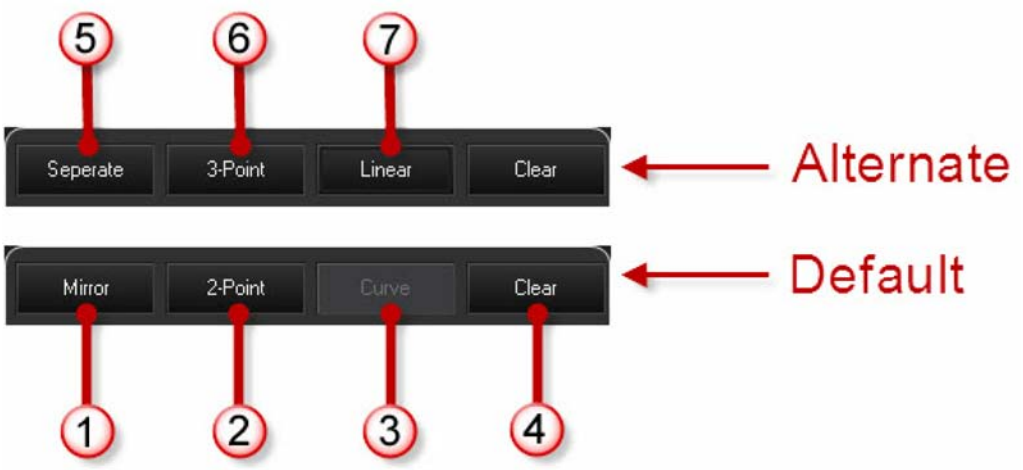
Próximas à parte inferior da tela há 4 etiquetas que identificam a função das correias.

Primeira	Esta etiqueta corresponde à ponta esquerda (conforme indicado pelo pequeno ponto vermelho no visor do ventilador) e controla a posição do primeiro aparelho selecionado no ventilador.
Centro	Centro designa o ponto central do ventilador.
Último	Último é o ponto vermelho à direita no visor do ventilador e controla a posição do último aparelho selecionado no ventilador
Compensação	Compensação é utilizado para controlar a distância em direção ao "Primeiro" ou "Último" se considera que estará o ponto central.

Cada uma destas configurações pode ser ajustada entre -100% e + 100%. No visor acima são todas mostradas em porcentagem zero, conforme indicado na caixa em azul claro abaixo de cada etiqueta. Observe que o atributo que será afetado pelos elementos de controle de posição do ventilador é panorâmica ("Ventilação em Panorâmica"). Isto é determinado ao, primeiramente, selecionar o tipo de atributo de "Panorâmica Inclinação" e, em seguida, pressionando o botão físico na coluna etiquetada "Panorâmica". Observe que o botão físico ativo de atributo possui um LED azul. Esse LED estará aceso no atributo ativo. Para alterar para um atributo diferente, como inclinação, pressione o botão físico acima da correia de inclinação.

 © 2013 Martin Professional A/S

Acima deste há 4 alternâncias de botão de tela de toque. Pressioná-las ou clicá-las fará com que alterem um tipo de efeito no ventilador para outro. Os botões de tela de toque padrão e suas alternativas são mostrados abaixo:



As funções dos botões de tela de toque do ventilador são como segue:

Padrão			**Alternativa**	
①	**Espelho** – Quando Espelho é selecionado, o primeiro ponto e o da direita se espelharão entre si. Por exemplo, se o primeiro ponto for utilizado para panorâmica da esquerda, o último ponto irá automaticamente mover-se para a direita e será igual, mas em quantidade oposta.		⑤	**Separado** – Ao ser selecionado, Separado permite que o primeiro e o último pontos se movam independentemente. Ou seja, se o primeiro ponto for utilizado para a panorâmica da esquerda, esse primeiro aparelho de iluminação e todos os outros aparelhos, exceto o último, se moverão para a esquerda de modo proporcional entre si.
②	**2 Pontos** – Quando está ativo, 2 Pontos permite a manipulação do primeiro e do último aparelhos para determinar o ventilador e o ponto central é utilizado para determinar a posição geral do ventilador		⑥	**3 Pontos** – Quando 3 Pontos fica visível, o primeiro e o último pontos não são afetados pelas alterações no ponto central. Em vez disso, um arco é formado.
③	**Curva** – Curva fará com que os aparelhos de iluminação no ventilador sigam um percurso curvilinear. O grau da curva será determinado pelo ponto central quando estiver no modo de 3 Pontos		⑦	**Linear** – Similar a curva, exceto que, em vez de um percurso curvo, um linear é seguido.
④	**Limpar** - Pressionar este botão limpará todos os efeitos de ventilador.		⑧	**N/D**

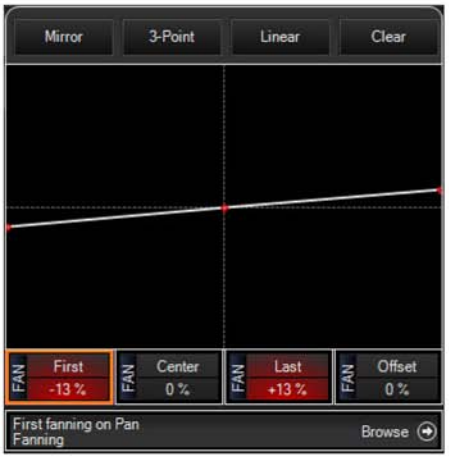
 © 2013 Martin Professional A/S

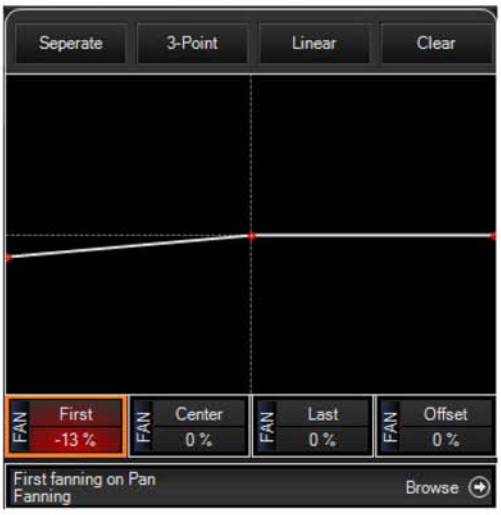
Exemplos de Ventilação de Aparelho de Iluminação

O Grupo Mac 101 de aparelhos de iluminação será utilizado para este exemplo. Construa uma paleta de posição de crowd blinder e uma paleta de estágio central, conforme mostrado abaixo, para utilizar como pontos iniciais.

ESPELHO VERSUS VENTILAÇÃO SEPARADA

Começando na predefinição "Estágio Central", com "Ventilador em Panorâmica" em nodo linear de 3 Pontos, o que segue mostra a diferença entre os modos Espelho e Separado ao mover apenas a Primeira correia de atributos de ventilador.



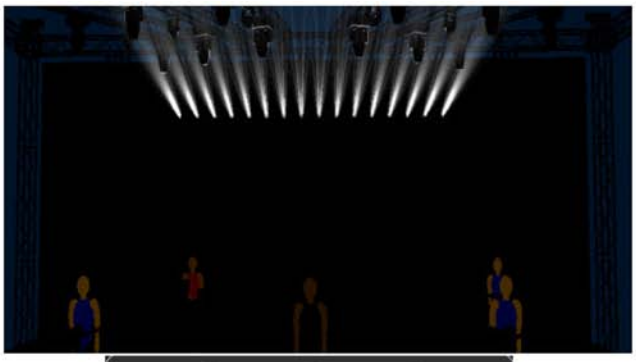


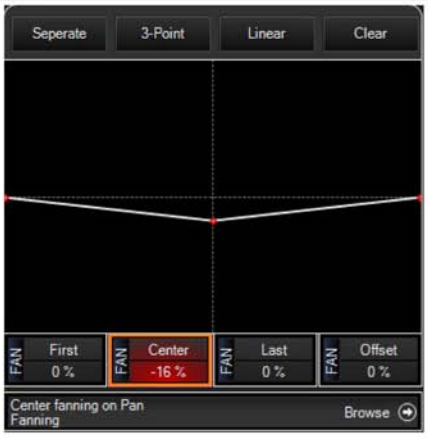
Como se pode ver, no exemplo de Espelho, o Primeiro e o Último atributos estão em +/-13% de igualdade, embora apenas o Primeiro atributo de ventilador tenha sido ajustado. Isto porque como o Primeiro atributo de ventilador foi alterado para -13%, o Último atributo de ventilador o espelhou e moveu para +13%%. No exemplo Separado, o Primeiro atributo de ventilador está em -13%, mas o Último atributo de ventilador permaneceu em 0%.

© 2013 Martin Professional A/S

VENTILAÇÃO DE 2 PONTOS VERSUS 3 PONTOS

Começando na predefinição "blinder", com "Ventilador em Inclinação" em modos separado e linear, o seguinte mostra a diferença entre os modos de 2 Pontos e de 3 Pontos.



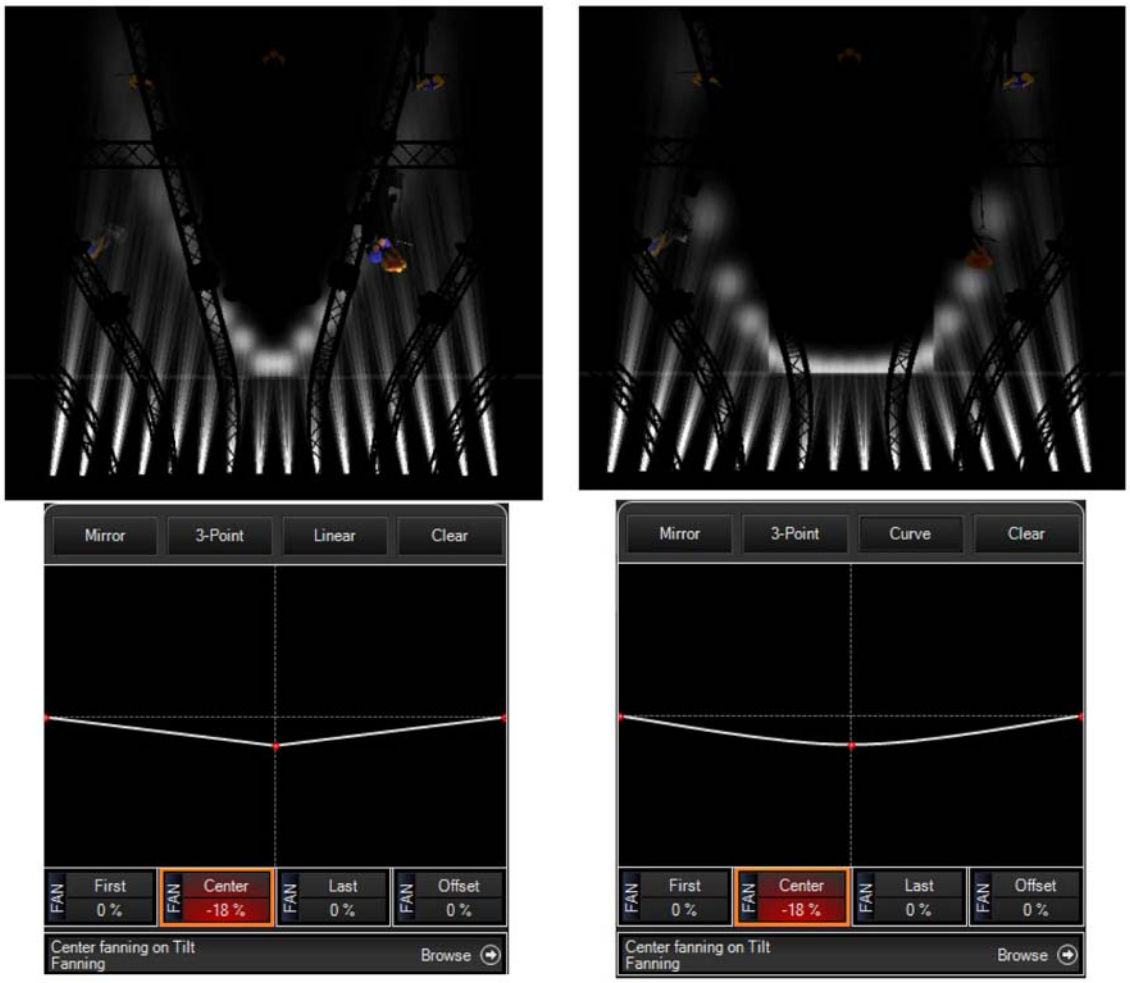


No exemplo dos 2 Pontos, mover para o atributo de ventilador do Centro apenas para +6% resultou em que o Primeiro e o Último atributos de ventilador também se movessem para +6%. Em outras palavras, atuou bastante como o atributo tradicional de inclinação. No exemplo dos 3 Pontos, mover o atributo do Centro para -16% deixou o Primeiro e o Último atributos inalterados (0%) e distribuiu uma porcentagem de alteração para todos os aparelhos entre o primeiro e o último aparelhos selecionados.

 © 2013 Martin Professional A/S

VENTILADORES DE CURVA VERSUS LINEARES

Selecione os Mac 101s e os incline em direção a 68%, com "Ventilador em Inclinação" nos modos de espelho e de 3 Pontos; o que segue mostra a diferença entre as opções Linear e Curva dentro da janela do Ventilador.

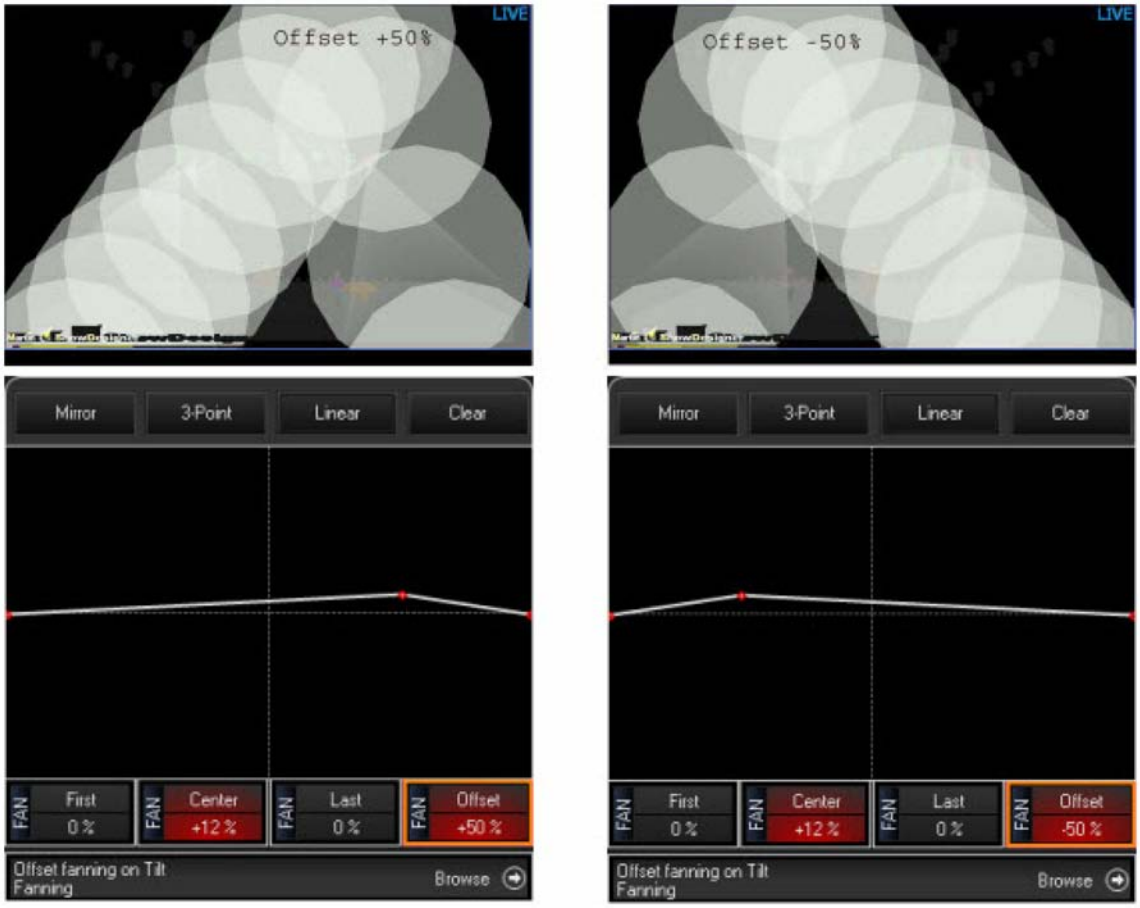


Mover apenas o atributo do ventilador do Centro para +12% no modo Curva resulta, como se pode ver, em um formato arredondado, enquanto que mover o atributo de panorâmica do Centro na mesma quantidade no modo Linear fornece uma distribuição de laterais retas dos feixes.

 © 2013 Martin Professional A/S

COMPENSANDO O VENTILADOR

Ao utilizar o ventilador linear de 3 pontos de espelho com o atributo de ventilador do Centro a -5% criado acima, os efeitos da função Compensação se tornam claros.

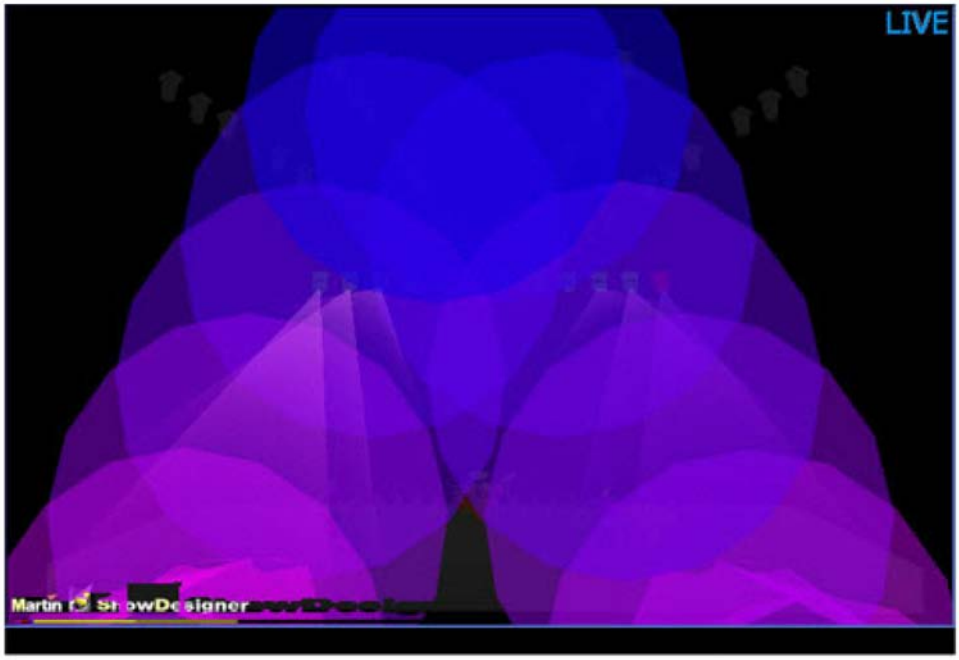


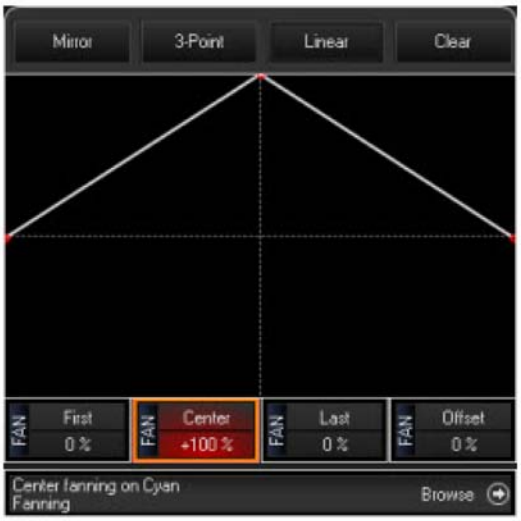
Estes dois exemplos ilustram como o atributo de ventilador de Compensação pode ser utilizado para alterar o "centro" aparente do ventilador.

 © 2013 Martin Professional A/S

OUTROS TIPOS DE VENTILADOR

Os exemplos acima utilizaram os atributos de panorâmica e inclinação para demonstrar as funções de ventilação. No entanto,
deve-se notar que qualquer atributo pode tirar vantagem da função de ventilação.
No exemplo acima, o ventilador linear de 3 pontos é utilizado no atributo de inclinação. A cor é conseguida ao levar magenta para completo e com ciano a 0%, utilizando um ventilador linear de 3 pontos espelhado, com o atributo de ventilador do Centro a +100%.





 © 2013 Martin Professional A/S

Desfazer

O M-Series oferece uma função de desfazer o programador como uma conveniência para o usuário. Se você, por exemplo, acidentalmente limpar o programador antes de armazenar uma sugestão, poderá pressionar Desfazer e os valores serão restaurados ao programador.

Nota: Atualmente, Desfazer afeta apenas as alterações no programador; não reverterá um funcionamento de gravação.

 © 2013 Martin Professional A/S

Parâmetros Comuns

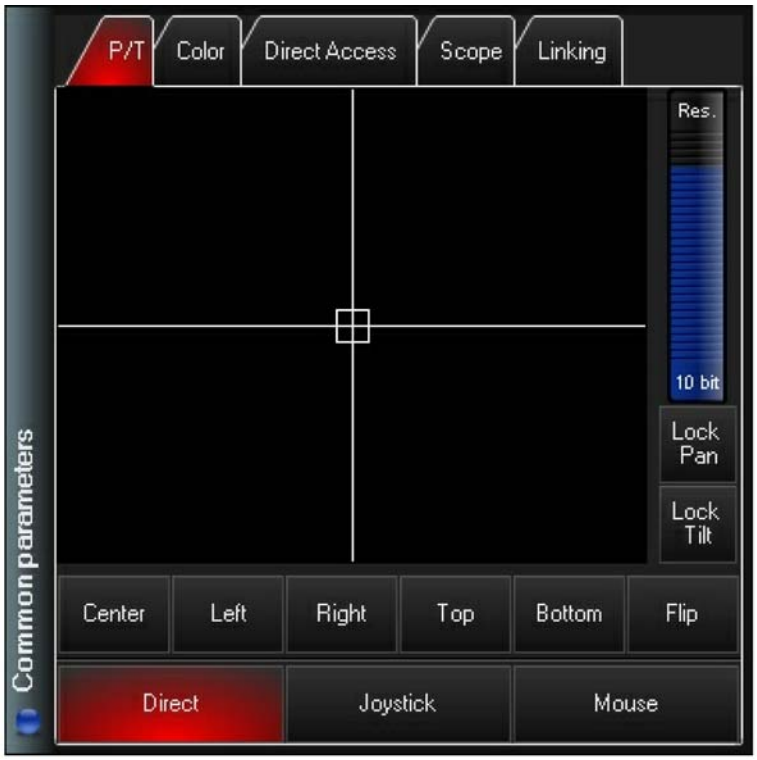
A tela dos Parâmetros Comuns fornece várias ferramentas úteis para uma série de painéis com guias. São similares às da janela de Pop-Up dos Atributo, mas a janela dos parâmetros comuns pode ser misturada em uma visualização de tela em vez de abrir sobre a parte superior dela.

As 5 guias do painel dos Parâmetros Comuns são:

P/T	O painel P/T (Panorâmica/Inclinação) oferece um método exclusivo para o controle dos atributos de Panorâmica e Inclinação de um aparelho de iluminação.
Cor	Utilizando o painel Cor, você pode escolher as cores a partir de diferentes tipos de paletas. Você também pode escolher a cor com base nos números de gel Lee, Gam ou Rosco.
Acesso Direto	O Acesso Direto duplica a janela pop-up que aparece quando se clica duas vezes em um botão de atributo. Aqui você pode facilmente selecionar gobos, cores, índices de estroboscópio, etc., a partir de uma lista gráfica conveniente.
Escopo	O escopo mostra uma representação gráfica do estado atual de um atributo selecionado de aparelho de iluminação. Quando Panorâmica ou Inclinação são selecionadas e "Combinação de PT" está ativada, os atributos de Panorâmica e Inclinação aparecerão aqui como valores X e Y. Isto pode ser útil ao programar efeitos.
Conexão	O painel Conexão fornece acesso conveniente aos estados de Conexão de FX dos atributos. A conexão de FX é discutida aqui.

P/T

 © 2013 Martin Professional A/S



Cor

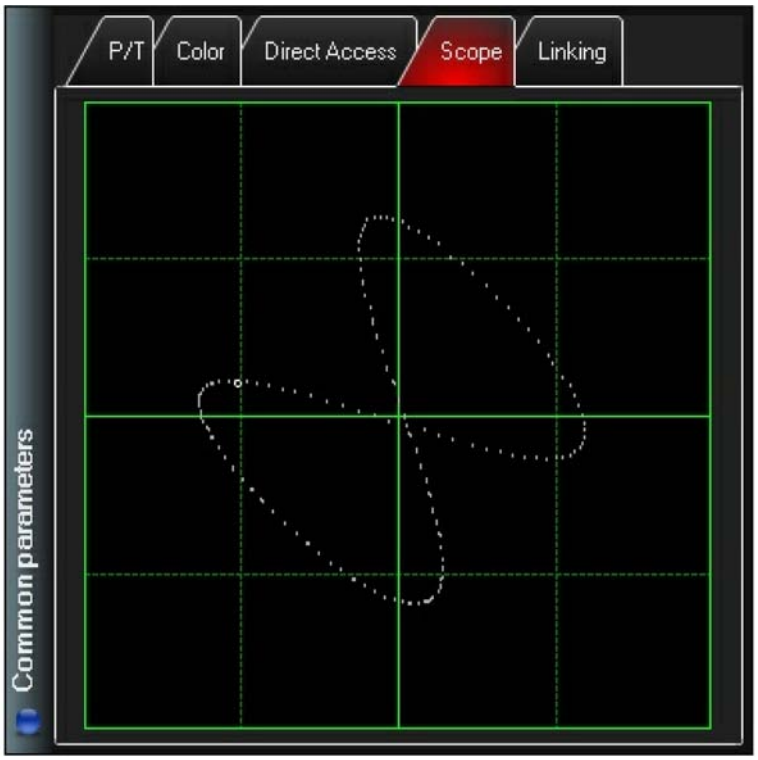
Acesso Direto

Acesso Direto mostra os gradientes ou fendas de qualquer parâmetro que estiver atualmente sob seleção de roda. Portanto, no exemplo abaixo, está exibindo os gradientes para Ciano. Para exibir todas as informações para um parâmetro específico, simplesmente empurre a tecla acima do trackbelt ou pressione nos consoles M1/M2GO/M2PC a roda codificadora.

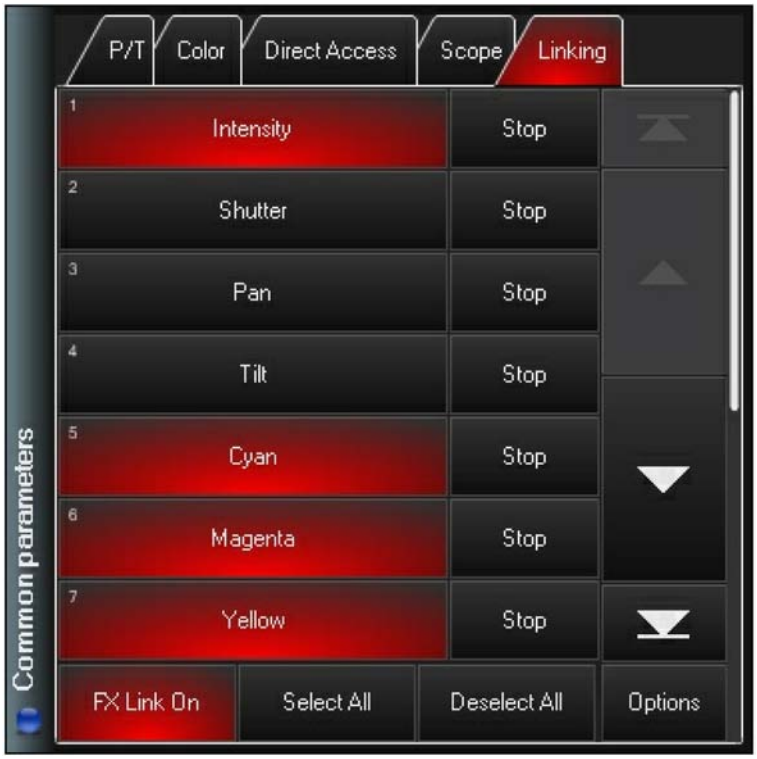
 © 2013 Martin Professional A/S

 © 2013 Martin Professional A/S

Escopo



Conexão



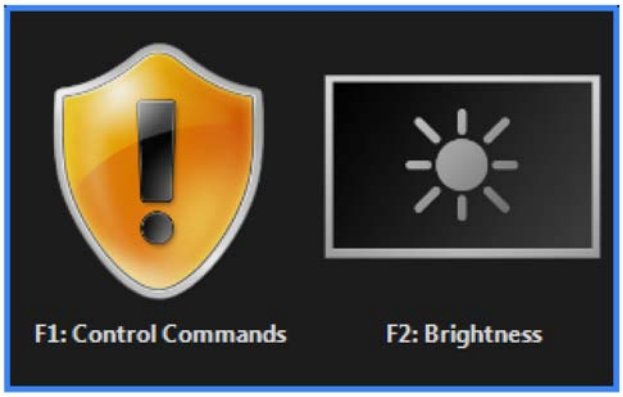
 © 2013 Martin Professional A/S

Comandos e Controles dos Aparelhos de Iluminação

Os comandos dos aparelhos de iluminação como Luz Conectada, Luz Desconectada, Reinicializar, Estacionar e Não estacionar podem ser acessados rapidamente ao segurar a tecla "**Menu**" no painel dianteiro do console.

Para acessar os comandos disponíveis dos aparelhos de iluminação:

1. Selecione os aparelhos desejados.
2. Segure a tecla Menu por alguns segundos.
3. Selecione os "Comandos de Controle da caixa pop-up.



4. Selecione o comando desejado a partir das opções exibidas.

Nota: Ao utilizar os comandos Luz Conectada e Desconectada, o console irá "escalonar" a saída de DMX aleatoriamente, de modo que o comando não seja recebido por todos os aparelhos simultaneamente.

Estacionar

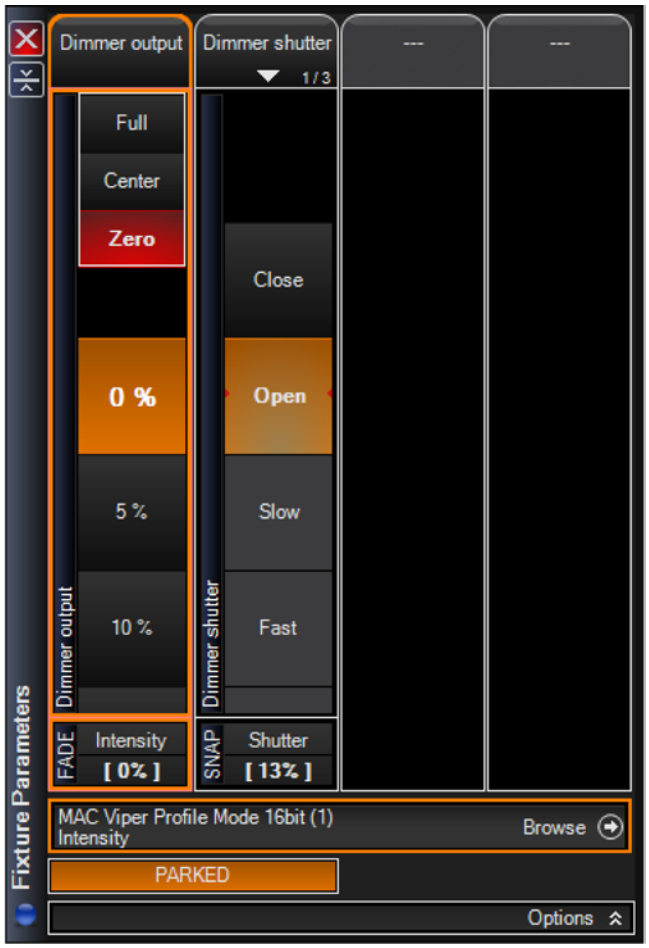
Os aparelhos podem ficar "Estacionados" em sua saída atual por meio da janela de comandos de aparelho.

Para acessar os comandos disponíveis de Estacionar:

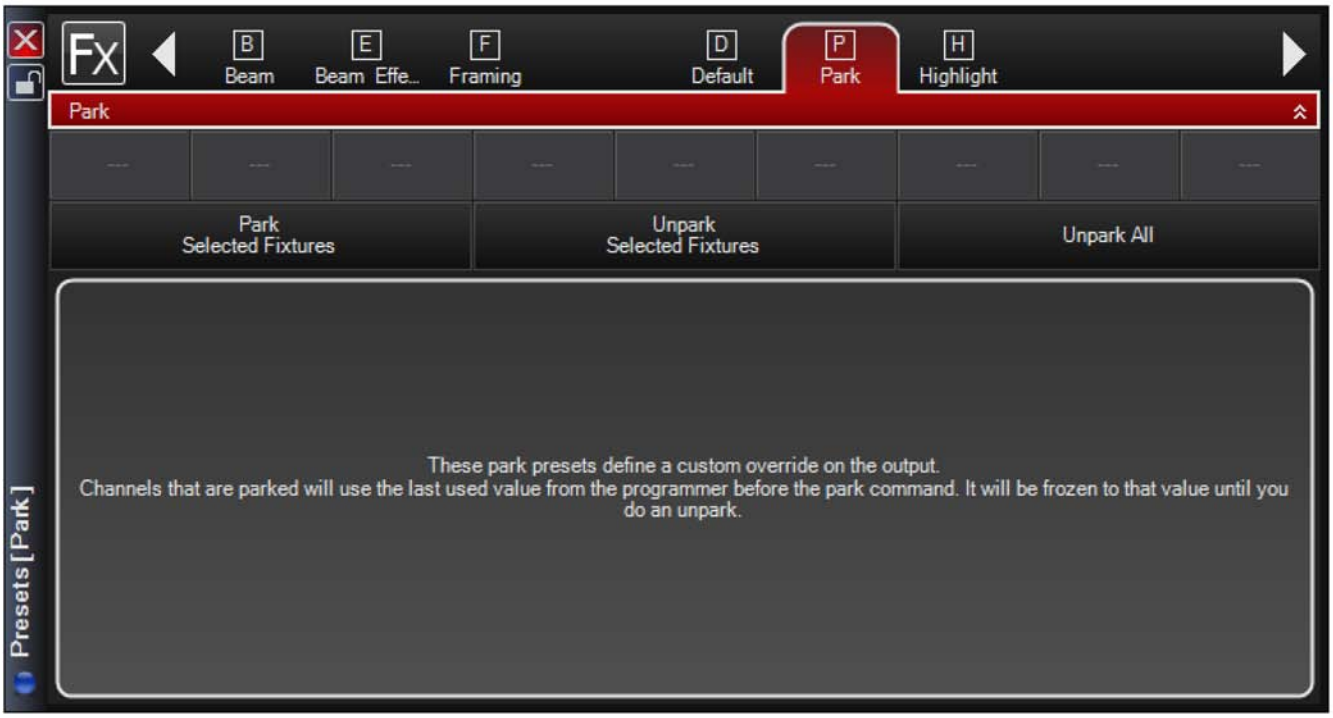
1. Selecione os aparelhos que desejar Estacionar.
2. Atribua valores.
3. Segure a tecla MENU.
4. Selecione F!: Comandos de Controle
5. Toque em F4: Estacionar.

Os aparelhos de iluminação ficarão estacionados nos valores atribuídos. Os parâmetros dos aparelhos ainda podem ser normalmente registrados em sugestões, mas os valores não terão saída. Os aparelhos estacionados serão exibidos em Laranja na janela de parâmetros, conforme é mostrado abaixo.

 © 2013 Martin Professional A/S



Os Comandos de Estacionamento também podem ser acessados por meio de uma janela especial de Predefinição de Estacionamento, mostrada abaixo.



 © 2013 Martin Professional A/S

Grupos

Grupos permitem que você selecione vários aparelhos de iluminação com um único botão ou entrada no teclado. Os aparelhos de iluminação não precisam ser do mesmo tipo ou dentro de alguma faixa numérica específica.

A ordem em que os aparelhos de iluminação são inseridos fica armazenada com o grupo. Em outras palavras, é possível armazenar um grupo com seus MAC Vipers classificados de 1 a 24 e um segundo grupo que os tem classificados como 24 a 1.

Você também pode definir uma máscara de seleção ao gravar um grupo. Isto permitirá a rápida seleção de subconjuntos do grupo. Por exemplo, a cada terceiro aparelho de iluminação, aparelhos em blocos de 4, etc., utilizando os botões físicos Último / Próximo. Para mais informações sobre armazenamento de máscaras de seleção, consulte Armazenando Seleções de Máscaras de Aparelhos de Iluminação.

O M-Series consegue administrar milhares de grupos. Para rolar pelas páginas de Grupo, utilize os botões de seta ou, se disponível, a correia para a direita da tela de toque.

 © 2013 Martin Professional A/S

Gravando Grupos

Os Grupos são gravados e armazenados na tela dos Grupos de Aparelhos de Iluminação.

Para gravar um grupo, selecione aparelhos de iluminação conforme descrito anteriormente. Uma vez selecionado, pressione **Gravar** e, em seguida, pressione o botão de grupo desejado na tela dos Grupos de Aparelhos de Iluminação. Puxe o teclado, digite uma etiqueta, pressione **Enter** e está concluído.

Um outro modo de fazer isto é pela seleção de alguns aparelhos de iluminação e, em seguida, utilizando a tecla enter **Gravar o Grupo XX** [etiqueta do grupo] **Enter**.

Para etiquetar ou re-etiquetar um grupo depois de criado, apenas o selecione, dê um nome e pressione **Enter**. **Nota:** O nome aparecerá na linha de comando como parte de qualquer um destes comandos.

 © 2013 Martin Professional A/S

Usando a Tela de Ferramentas de Agrupamento

A tela de Ferramentas de Agrupamento é uma ferramenta avançada que permite a fácil divisão dos aparelhos de iluminação selecionados em vários subconjuntos. É muito útil ao criar grupos de aparelhos de iluminação. Quando combinada com os botões "Próximo/Último", a manipulação rápida dos aparelhos de iluminação selecionados se torna possível. A tela das Ferramentas de Agrupamento é mostrada abaixo. Você pode encontrar esta tela ao selecionar o botão de visualização "Predefinições de Grupos" (visualização 1) sobre a tela de toque, entre outros lugares.

A Tela de Ferramentas de Agrupamento

Off (Desligado)	Pressionar este botão exibirá um menu suspenso com as opções disponíveis de máscara (veja "Opções de Máscara" abaixo).
Reverter para a Seleção	Se você fez alterações na ordem dos aparelhos de iluminação, pressionar este botão na tela de Aparelhos de Iluminação Selecionados reverterá os aparelhos de iluminação selecionados à sua ordem de seleção original. Observe que isto não necessariamente significa que estarão em ordem numérica. Se você selecionou os aparelhos de iluminação 24 a 1 e, em seguida, fez alterações nessa ordem, pressionar "Reverter para a seleção" os retornará para 24 a 1 novamente.
Inverter a Seleção	Este botão da tela de toque é o equivalente ao comando "/" (barra) Enter. Ao ser pressionado, aqueles aparelhos de iluminação no Programador que estão selecionados perderão a seleção e vice-versa.
Inverter Máscara	Este recurso funciona do mesmo modo que "Inverter seleção". Ao ser pressionado, todos os aparelhos de iluminação mascarados perdem as máscaras e vice-versa. Para obter mais informações, consulte "Opções de Máscaras" abaixo.
Random	A ordem dos aparelhos de iluminação selecionados no Programador poderá se tornar aleatória ao pressionar o botão da tela de toque "Aleatório" na lista de Aparelhos de Iluminação Selecionados.
Reverter	Similar a tornar aleatória a ordem da seleção de aparelhos de iluminação, você poderá reverter a ordem ao pressionar o botão da tela de toque "Reverter". Isto irá girar a atual ordem de seleção, independentemente de que os aparelhos de iluminação estejam selecionados ou não. "Reverter" pode ser utilizado em conjunto com "Aleatório".
Classificar	O botão da tela de toque "Classificar" classificará todos os aparelhos de iluminação selecionados por seu número de aparelho de iluminação, do mais baixo ao mais alto.

 © 2013 Martin Professional A/S

Opções de Máscara

Na parte superior da tela das Ferramentas de Agrupamento está um botão chamado "Off" (desconectar). Ao pressionar este botão, você poderá escolher o tipo de máscara de seleção que gostaria de aplicar à seleção atual. À direita deste botão está o contador de números e os botões de redução / aumento. A segunda máscara não está disponível.
Clicar no botão "Off" na tela de Ferramentas de Agrupamento exibirá o seguinte menu:

1 - Off
2 - Every X
3 - Block of X
4 - Divide by X
5 - Mirror per X
6 - Group
7 - Fan <> Every X
8 - Fan <> Block of X
9 - Fan <> Divide by X
10 - Fan <> Mirror per X
11 - Fan <> Group

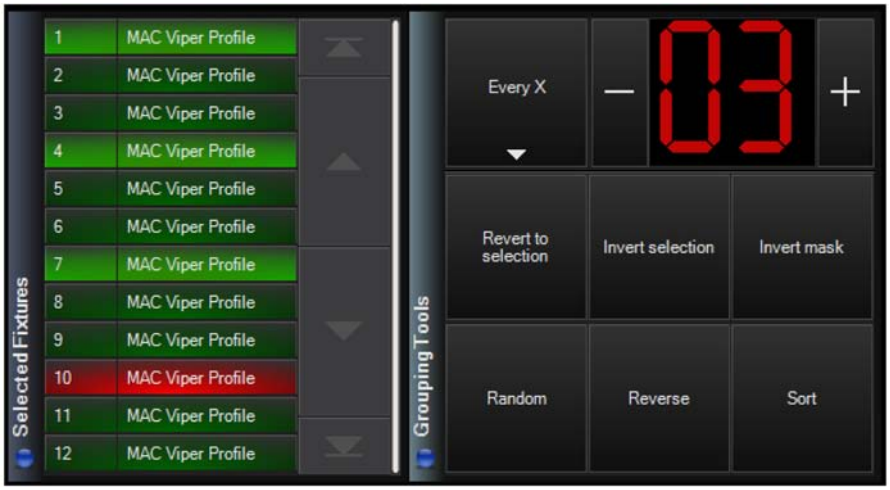
O Menu de Opções de Máscara

Off (Desligado)

Esta opção remove todas as máscaras.

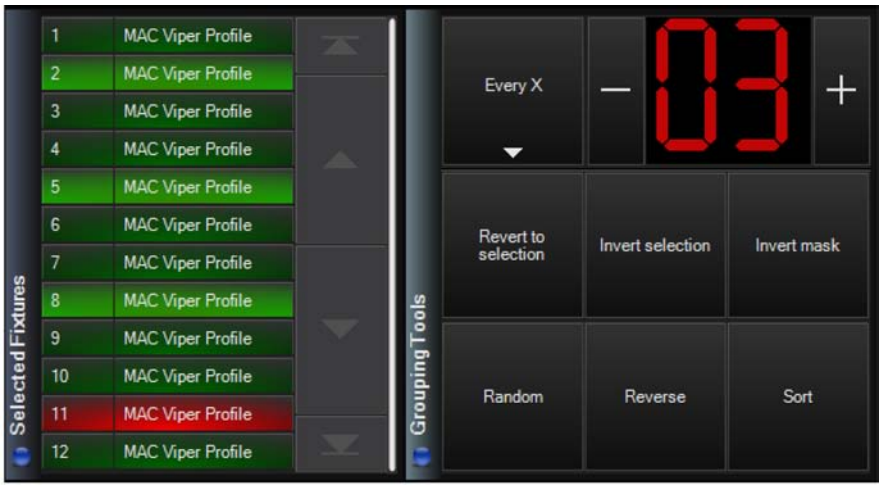
A cada X

A opção "A cada X" seleciona cada aparelho de iluminação "x°", onde "x" é o número no contador. Por exemplo, se o número for 3, cada terceiro aparelho de iluminação será selecionado.



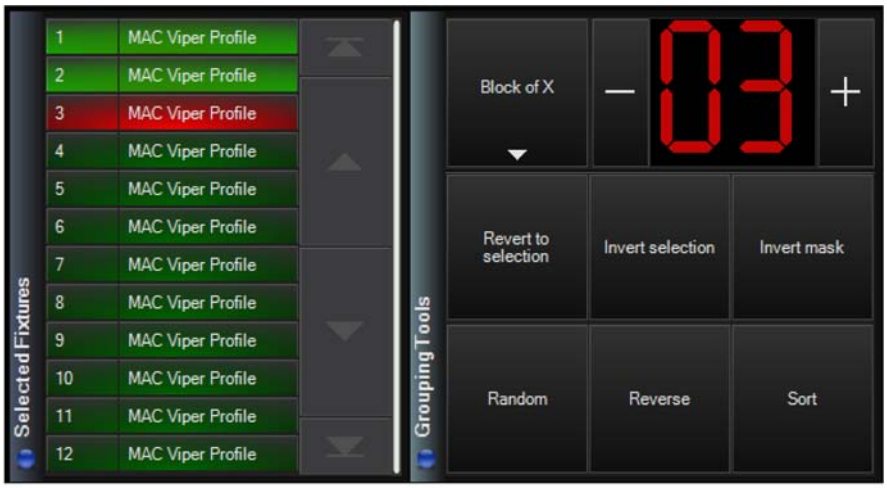
Pressionar o botão "Próximo" (perto do trackball) avança para o próximo conjunto de 3 aparelhos de iluminação.

 © 2013 Martin Professional A/S



Bloco de X

A opção "Bloco de X" seleciona os primeiros aparelhos de iluminação "x", onde "x" é o número no contador. Por exemplo, se o número for 3, os três primeiros aparelhos de iluminação serão selecionados.



Pressionar "Próximo" avançará para os próximos 3 aparelhos de iluminação e pressionar "Último" moverá para os 3 aparelhos de iluminação anteriores.

 © 2013 Martin Professional A/S

Dividir por X

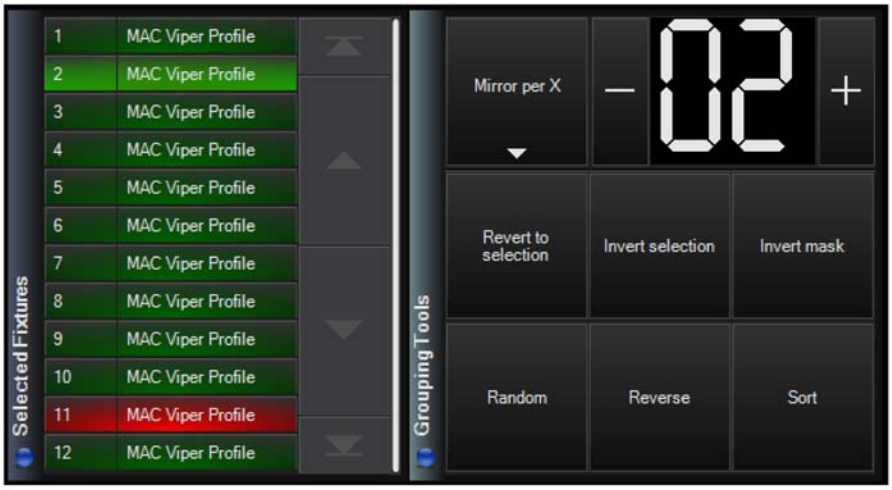
A opção "Dividir por X" divide os aparelhos de iluminação em blocos iguais a "x". Por exemplo, se o contador estiver definido para 3, haverá 3 blocos de 4 e os 4 primeiros aparelhos de iluminação serão selecionados conforme ilustrado abaixo.

Pressionar "Próximo" avançará para o próximo bloco; pressionar "Último" moverá para o anterior.

 © 2013 Martin Professional A/S

Espelho conforme X

A opção "Espelho conforme X" seleciona X números de aparelhos de iluminação, metade da parte superior da seleção e metade da parte inferior. Por exemplo, se o contador estiver definido para 2, o primeiro e o último aparelhos de iluminação selecionados serão selecionados. Ao pressionar "Próximo", o segundo aparelho de iluminação selecionado e o segundo do último aparelho de iluminação serão selecionados. Os próximos comandos subsequentes selecionarão mais para dentro.

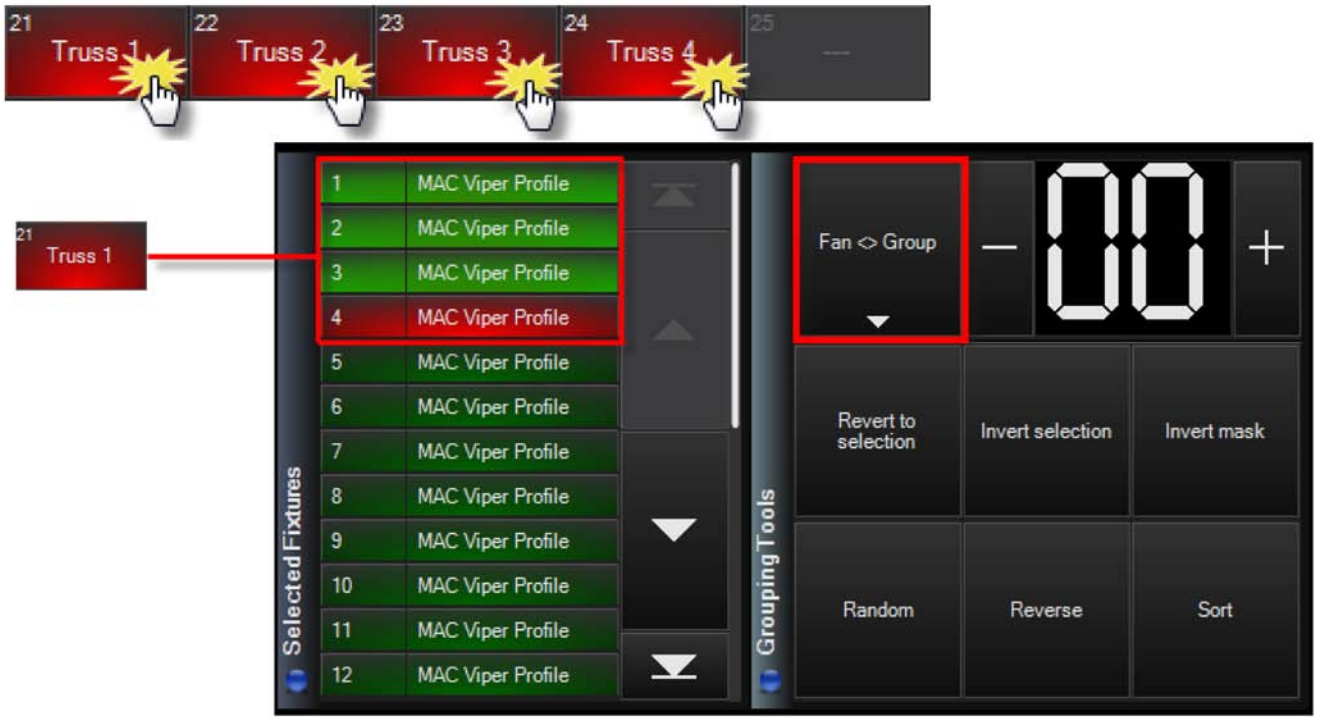


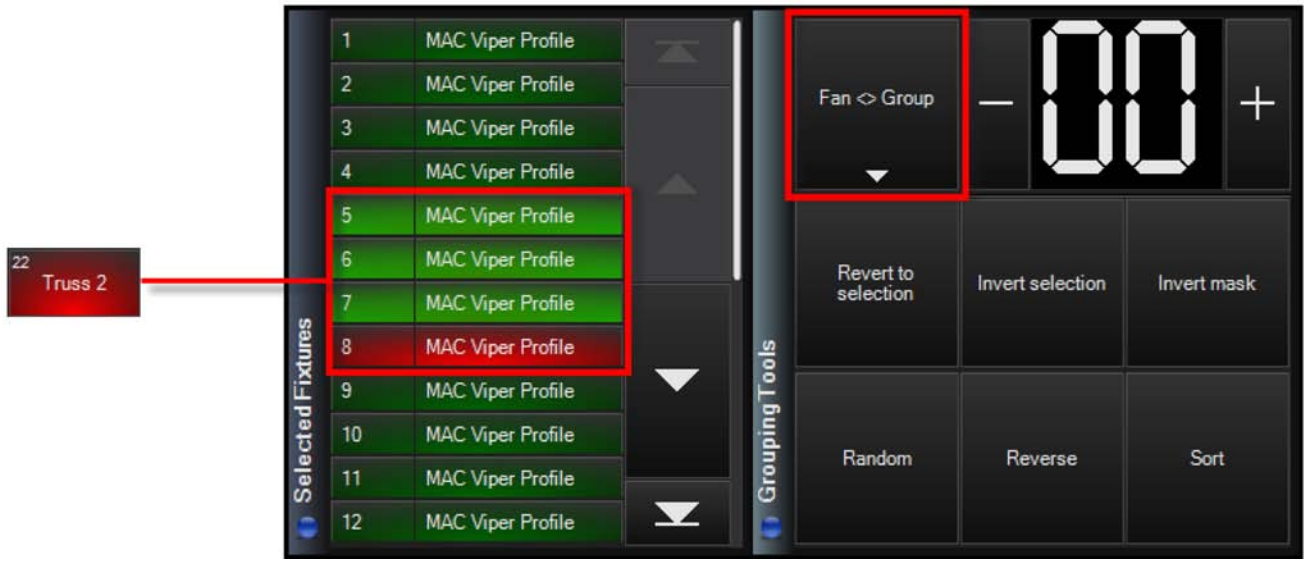
Observe que a opção Espelho conforme X funciona melhor quando o número de aparelhos de iluminação na seleção for divisível pelo número para o qual o contador estiver definido. Por exemplo, 12 aparelhos de iluminação funcionam melhor com uma definição de contador de 2, 3, 4 e 6.

 © 2013 Martin Professional A/S

Grupo

A opção "Grupo" divide os aparelhos de iluminação nos grupos de iluminação como foram selecionados originalmente. Por exemplo, se você escolher os grupos 1, 2, 3 e 4 e definir a máscara de seleção de aparelho de iluminação para "Grupo", pressionar "Próximo" irá fazer o ciclo por meio dos aparelhos de iluminação como grupos inteiros. A primeira pressão selecionará o grupo 1; a segunda, o grupo 2; e a terceira, o grupo 3; e a quarta, o grupo 4.





Utilize as teclas "Próximo" e "Último" para avançar pelos grupos selecionados.

Inverter Máscara Ativa

Este recurso funciona do mesmo modo que "Inverter seleção" na janela de Aparelho de Iluminação Selecionado. Ao ser pressionado, todos os aparelhos de iluminação mascarados perdem as máscaras e vice-versa.
Como com as outras ferramentas de máscara, pressionar "Próximo" e "Último" avançará pelos aparelhos de iluminação selecionados.

 © 2013 Martin Professional A/S

Máscara de Ventilação

Extremamente avançadas, as máscaras de ventilação atuam como as normais, com uma importante diferença: foram concebidas para utilização com as ferramentas de ventilação. Por causa disto, podem ser utilizadas para desenvolver rapidamente enfoques agradáveis. Por exemplo, dado um grupo de 12 aparelhos de iluminação e um conjunto de ventiladores <> Divida por 4, quando as ferramentas de ventilação forem utilizadas, os aparelhos de iluminação ventilarão como 4 aparelhos únicos em vez de 12. Ilustrado abaixo:

Mac 101s sem ventilação aplicada

Ventilador Mac 101s em panorâmica sem máscara de ventilação

 © 2013 Martin Professional A/S

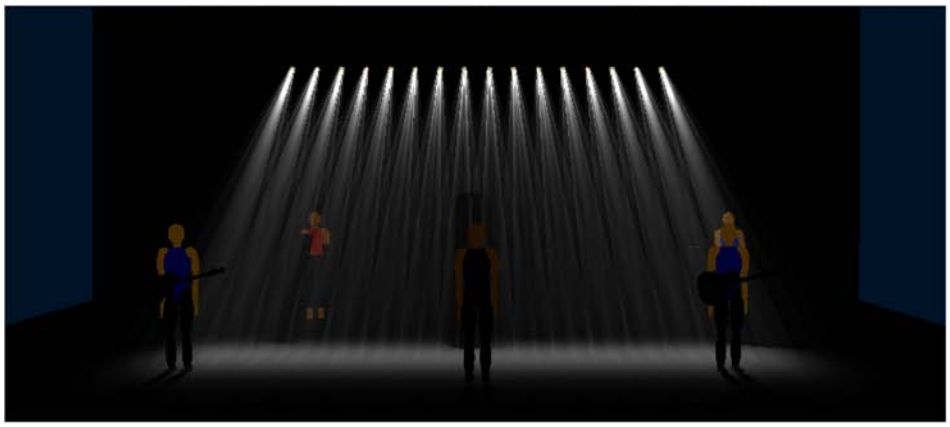
Mac 101s ventilados utilizando o ventilador < > Divida por 4 máscaras

Ventilador < > Divida por 4

 © 2013 Martin Professional A/S

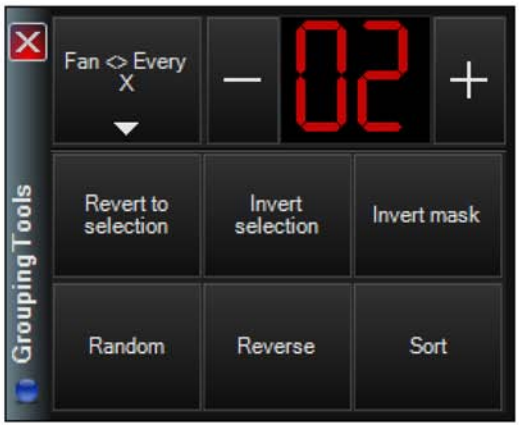
Ventilador <> A cada X

Conforme descrito anteriormente, a opção "A cada X" seleciona cada aparelho de iluminação "X°", onde "X" é o número no contador. Por exemplo, se o número for 4, cada quarto aparelho de iluminação será selecionado. No entanto, uma vez que esta é uma máscara de ventilação, tem por objetivo ser utilizada com as ferramentas de ventilação de atributo.



Mac 101s sem ventilação aplicada

Ventilador Mac 101s <> A cada 2



 © 2013 Martin Professional A/S

Ventilador <> Bloco de X

Ventilador Mac 101s <> Bloco de 2

Observe que não é necessário utilizar os botões Próximo / Último ao utilizar as máscaras de ventilador. Embora o primeiro grupo esteja destacado e pareça estar selecionado, todos os aparelhos de iluminação na seleção original reagirão ao controle manual.

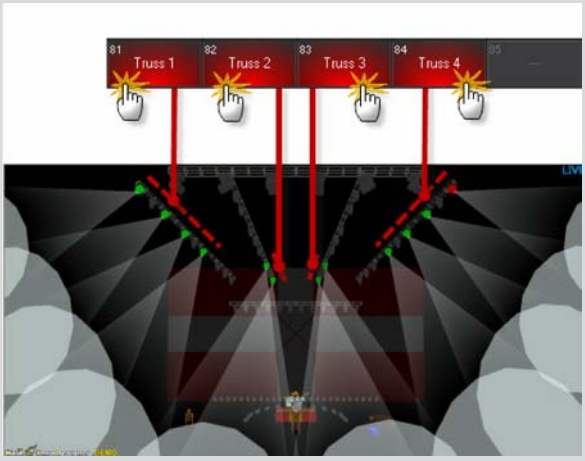
Um recurso especialmente útil é a máscara **Ventilador <> por Grupo**. Talvez você tenha várias estruturas com várias quantidades de aparelhos de iluminação e gostaria de que ventilassem como estruturas em vez de como aparelhos individuais...

 © 2013 Martin Professional A/S

Exemplo – Ventilador <> por Grupo

Presuma por um momento que você possui 4 estruturas. Os aparelhos de iluminação de cada estrutura estão armazenados nos grupos correspondentes, como segue:

Grupo	Número de Aparelhos de Iluminação
Estrutura 1	4 Aparelhos de Iluminação
Estrutura 2	2 Aparelhos de Iluminação
Estrutura 3	2 Aparelhos de Iluminação
Estrutura 4	4 Aparelhos de Iluminação



Selecione os grupos em ordem da esquerda para a direita: 1, 2, 3, 4...

Agora escolha Ventilador < > por Grupo a partir da lista suspensa na tela de Ferramentas de Agrupamento.

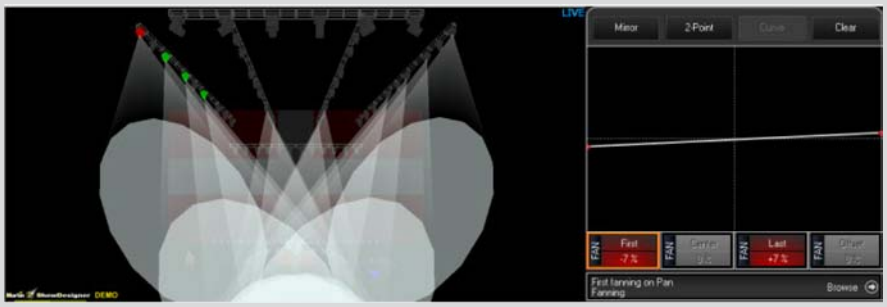
 © 2013 Martin Professional A/S

Exemplo (continuação) – Ventilador <> por Grupo

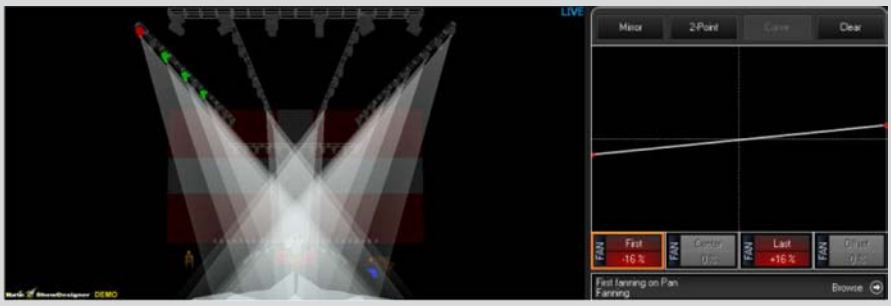
Utilizando as ferramentas de ventilação, ventile o atributo de panorâmica e observe os resultados:

Nenhum ventilador é aplicado

Aqui vemos + 11% de ventilador aplicado ao atributo de panorâmica.



– 7% de ventilador aplicados ao atributo de panorâmica



– 16% de ventilador aplicados ao atributo de panorâmica

Como você pode ver, cada grupo de estrutura atua como um aparelho de iluminação; todos os aparelhos no grupo são ajustados em uníssono.

Armazenando Seleções de Máscaras de Aparelhos de Iluminação

A verdadeira potência das máscaras de seleção de aparelhos de iluminação se torna evidente quando você as comina com a habilidade de gravar como grupos. Há 2 tipos de máscaras de seleção armazenadas FastGroup (grupo rápido) e FastSelect (seleção rápida). O FastGroups pode ser *aplicado* à *seleção de aparelho de iluminação existente* e o FastSelect fica *armazenado juntamente com* uma seleção. Vamos examiná-los mais detalhadamente.

 © 2013 Martin Professional A/S

FastGroup

Ao iniciar um novo showfile (exibição de arquivo), a tela de grupos é preenchida automaticamente com uma série de grupos especiais chamados FastGroups. Observe que o botão da tela de toque para este grupo especial é colorido diferentemente de um grupo padrão; é em azul. Isto indica que é uma máscara de seleção de aparelho de iluminação de FastGroup.

FastGroups são, essencialmente, atalhos para a aplicação predefinida de máscaras de seleção de aparelhos de iluminação à seleção atual.

Para aplicar um FastGroup:

1. Selecione alguns aparelhos de iluminação utilizando qualquer um dos métodos de seleção de aparelhos descritos neste manual. Para nosso exemplo, selecionaremos os aparelhos 25 a 36.
2. Clique ou toque na máscara de seleção de aparelho de FastGroup na tela dos Grupos de Aparelho de iluminação.
3. Interaja com a seleção mascarada como o faria normalmente, utilizando os botões Próximo / Último ou os controles de ventilação de atributo. (Para mais informações sobre as máscaras de seleção de aparelhos de iluminação, consulte o capítulo sobre "Usando a Tela de Ferramentas de Agrupamento")

Para gravar um FastGroup personalizado:

1. Verifique se nenhum aparelho está selecionado ao limpar o programador ou pressionando 0 Enter.
2. Na tela Ferramentas de Agrupamento, escolha um tipo de agrupamento e um valor (se aplicável).
3. Pressione Gravar e toque ou clique em um grupo vazio na tela Grupos de Aparelhos de Iluminação.
4. Como com um grupo padrão, digite um nome para o novo grupo e pressione Enter.

FastSelect

Um FastSelect é simplesmente um FastGroup que já foi aplicado a uma seleção.

Por exemplo, você pode gravar um FastSelect de cada dois aparelhos de lavar. Assim que você tiver isto armazenado, poderá instantaneamente chamar de volta esta seleção e interagir com ela utilizando os botões Próximo / Último.

Para gravar um FastSelect:

1. Selecione alguns aparelhos de iluminação utilizando qualquer um dos métodos de seleção de aparelhos descritos neste manual.
2. Na tela Ferramentas de Agrupamento, escolha um tipo de agrupamento e um valor.
3. Pressione Gravar e toque ou clique em um grupo vazio na tela Grupos de Aparelhos de Iluminação.
4. Como com um grupo padrão, digite um nome para o novo grupo e pressione Enter.

Ao serem chamados novamente, os aparelhos serão selecionados com a máscara de seleção de aparelho aplicada. Agora você poderá interagir com os aparelhos utilizando os botões Próximo / Último ou os controles de ventilação de atributo.

 © 2013 Martin Professional A/S

Movendo e Copiando Grupos

Para Mover ou Copiar um Grupo Individual

Para mover um grupo individual, você poderá utilizar o botão "Mover" utilizando a seguinte sintaxe:

- **`Move Group xx @ yy`**

Como alternativa, você poderá pressionar o botão Mover e, em seguida, pressionar o grupo desejado na tela de toque e, depois, pressionar seu novo local. Isto permitirá que você organize os grupos de modo que seja lógico. Similarmente, se desejar copiar um grupo, utilize o botão "Copiar" e a seguinte sintaxe de linha de comando:

- **`Copy Group xx @ yy`**

Ou então você poderá pressionar o botão Copiar e, em seguida, pressionar o grupo desejado na tela de toque e, depois, pressionar o local para a cópia. Por padrão, a cópia terá o mesmo nome que o original.

Para Mover ou Copiar uma Variedade de Grupos

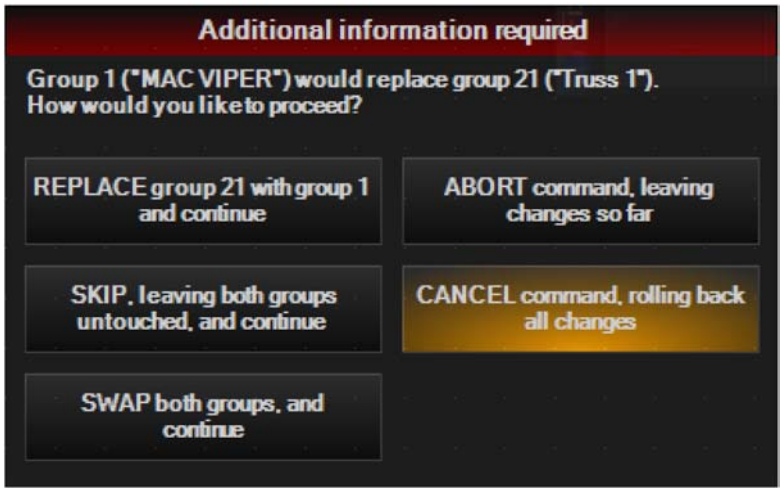
É possível também mover ou copiar uma quantidade de grupos diferentes simultaneamente. Você não pode utilizar a tela de toque para esta operação; deverá utilizar o teclado. A seguir um exemplo da sintaxe utilizada neste comando:

- **`Move Group 5 Thru 7 @ 26 Enter`**

A tela a seguir é resultado desse movimento:

Observe que o Grupo ACL, anteriormente grupo 5, se moveu para o grupo 26 e os dois grupos seguintes (Tela e Todas as Luzes se Movendo) se moveram em relação ao grupo ACL.

Na eventualidade de que um ou mais dos grupos a serem movidos apareçam em um grupo já gravado, uma janela pop-up aparecerá, oferecendo cinco opções. Para este exemplo utilizaremos os grupos 26 a 28 novamente, com a seguinte sintaxe: MOVE GROUP 26 THRU 28 @ 22 ENTER. Isto apresentará a seguinte janela pop-up.


Additional information required
Group 1 ("MAC VIPER") would replace group 21 ("Truss 1").
How would you like to proceed?
REPLACE group 21 with group 1 and continue
ABORT command, leaving changes so far
SKIP, leaving both groups untouched, and continue
CANCEL command, rolling back all changes
SWAP both groups, and continue

Aparecem 5 opções:

- Substituir – Escolhendo "Substituir" o console perguntará três vezes (para cada grupo individual) com as mesmas opções; se "Substituir" for escolhido todas as vezes, os grupos 22 a 24 serão completamente substituídos pelos grupos 26 a 28.

 © 2013 Martin Professional A/S

- Ignorar – Escolher "Ignorar" terá os grupos de ignorar do console que conflitarão entre si. Neste exemplo, a seguinte sintaxe foi utilizada: MOVE GROUP 26 THRU 28 @ 4 ENTER. Selecionar "Ignorar" disse ao console para não mover o grupo 26, mas os grupos 27 e 28 foram movidos para os grupos 5 e 6, respectivamente.

- Trocar – Escolher "Trocar" irá simplesmente dizer ao console para trocar os grupos. Neste exemplo, a seguinte sintaxe foi utilizada: MOVE GROUP 1 @ 4 ENTER. Observe que o grupo 1 (Mac Vipers está agora no grupo 4 e o antigo grupo 4 (FOH) está agora no grupo 1.

- Suspender – Escolher "Suspender" permitirá que o console cancele alguns dos comandos de Mover, mas não todos. Neste exemplo, a seguinte sintaxe foi utilizada: MOVE GROUP 26 THRU 28 @ 7 ENTER. O grupo 26 se moveu para o grupo 7 e a janela pop-up reapareceu, perguntando como prosseguir para os grupos 27 e 28. Selecionar "Suspender" os deixou em seus lugares originais.

- Cancelar – Cancelar é similar a Suspender, exceto que o comando inteiro é ignorado. A ação inteira, haja ou não um grupo vazio na faixa-alvo, é cancelada. Nota: Se todos os grupos-alvo estiverem vazios, nenhuma opção aparecerá. Os comandos Mover e Copiar não podem ser desfeitos.

Ao utilizar o comando "Copiar" com uma variedade de grupos, a sintaxe permanecerá a mesma de quando se utiliza "Mover". A única diferença é que não há a função "Trocar".

 © 2013 Martin Professional A/S

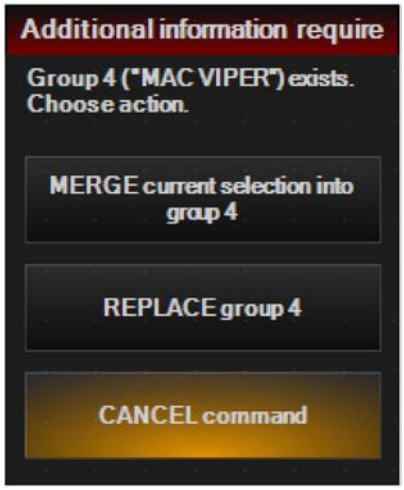
Editando Grupos

O M-Series proporciona dois modos de editar um grupo.

- Você pode adicionar ou misturar aparelhos de iluminação no grupo ou
- Substituir os aparelhos no grupo pelos aparelhos selecionados atualmente.

Para Adicionar ou Substituir Aparelhos de Iluminação em um Grupo

1. Selecione o(s) aparelho(s) desejado(s) para colocar no grupo.
2. Pressione "Gravar" e o botão do grupo a alterar. Aparecerá a seguinte janela pop-up:



3. Para **adicionar** os aparelhos selecionados ao grupo, selecione **"MISTURAR a seleção atual..."** ou
4. Para **substituir** os aparelhos atualmente no grupo pelos aparelhos selecionados, selecione **"SUBSTITUIR..."**.

Para Remover um Aparelho de um Grupo

1. Selecione o grupo desejado para carregá-lo para dentro do Programador.
2. Pressione "-" **`(menos) xx`** onde "**`xx`**" é o número do aparelho que você deseja remover do grupo.
3. Pressione "**`Gravar`**" e o número de grupo do grupo original.
4. Pressione **"SUBSTITUIR... "**.

Excluindo um Grupo

Para excluir um grupo, pressione o botão físico "**`Excluir`**", o grupo desejado e, em seguida, "**`Enter`**". Como alternativa, você pode pressionar e segurar o botão "**`Excluir`**" e, em seguida, selecionar um grupo utilizando a tela de toque.
Assim que todos os grupos a serem excluídos forem tocados, solte o botão "**`Excluir`**" e eles serão removidos da grade.

 © 2013 Martin Professional A/S

Selecionando Grupos

Quando um grupo é selecionado, fica destacado em vermelho na tela de grupo. Além disso, todos os grupos que são um subconjunto desse grupo também ficam destacados em vermelho. Por exemplo, se você selecionar o grupo "Mac Viper", os grupos "Estrutura 1", "Estrutura 2", "Estrutura 3" e "Estrutura 4" também serão destacados.

A seleção de grupos é um processo com base em alternância. Isto quer dizer que se um grupo não for selecionado, pressionar seu botão o selecionará. Mas, se já estiver selecionado, pressioná-lo desfará a seleção. Novamente, se você pressionar "Todos se Movendo", todos os botões de grupo de luzes se movendo serão destacados. Se você, então, pressionar "Mac 101", então "Mac Aura Beam", "Mac Viper" (e seus subconjuntos) ainda ficarão destacados, mas MAC 101s e Mac Aura Beams não ficarão mais selecionados.

 © 2013 Martin Professional A/S

Pré-ajustes

Os pré-ajustes proporcionam um meio para retomar rapidamente as configurações relacionadas a aparelhos de iluminação e são os blocos construtores das sugestões, uma vez que elas simplificam tremendamente a manutenção das sugestões. Caso um pré-ajuste seja gravado em uma ou várias sugestões, e este pré-ajuste seja editorado posteriormente, todas as sugestões usando este pré-ajuste serão atualizadas com as novas informações. Caso um aparelho de iluminação não tenha sido gravado em um pré-ajuste, ele não será afetado pelo pré-ajuste. Se por exemplo, você criar o pré-ajuste de cor 1 usando os aparelhos de iluminação 1-11, apenas estes aparelhos serão modificados pelo pré-ajuste. A cor de todos os outros aparelhos de iluminação permanecem inalteradas.

 © 2013 Martin Professional A/S

Tela de Pré-Ajustes

Ative a tela de pré-ajustes pressionando o botão de visualização diretamente sobre a aba "Programmer Preset" (Pré-ajuste do Programador) na tela de toque do playback. No topo da presente tela, há 10 botões com as seguintes funções:

FX	Página para efeitos macros. Veja"Efeitos Macros".
Intensity (Intensidade)	Página para intensidade, obturador, foco, etc. Pré-ajustes
Pan Tilt (Suporte giratório vertical e horizontal)	Página de pré-ajustes do suporte giratório vertical e horizontal
Color (Cor)	Página para pré-ajustes relacionados às cores A
Gobo	Página para pré-ajustes relacionados ao gobo
Beam (Iluminação)	Página para pré-ajustes de íris, zoom e prisma
Beam Effects (Efeitos de iluminação)	Página para pré-ajustes de velocidade de canal
Default (Padrão)	Página para personalizar valores padrão.
Highlight (Luz alta)	Página para configurar planos de luz alta e baixa
Auto Follow (Seguir automático)	Botão de alternância. Quando ligado (vermelho), as páginas de pré-ajustes mudam automaticamente para se adaptarem aos atributos do grupo selecionado pelos botões de atributos no LCD.
Apply on Empty (Aplique quando Vazio)	Botão de Alternância. Quando ligado (vermelho), a ação de selecionar um pré-ajuste carrega todos os seus atributos dentro do Programador.

Codificação do Conteúdo do Pré-Ajuste

Um pré-ajuste usa uma combinação de cores e letras para indicar seus componentes. O tipo de informação é indicado pela exibição da primeira letra de cada grupo de atributos gravado no pré-ajuste ("D" para DimFocus (Foco do Dimmer), "P" para Pan Tilt (Suporte giratório vertical e horizontal), etc). Olhe o exemplo a seguir:

As letras "P" e "B" indicam que há informações tanto de Pan Tilt e Beam (Suporte giratório vertical e horizontal e iluminação) no pré-ajuste.
Você também pode notar que o campo é vermelho. Isto indica que este é o último pré-ajuste selecionado/ligado na página. Os diferentes tons de cinza indicam se um determinado aparelho de iluminação está ou não configurado no pré-ajuste. Os pré-ajustes apresentados em cinza escuro contêm pelo menos um dos aparelhos de iluminação selecionados; os que estão em cinza claro, não contém nenhum.

 © 2013 Martin Professional A/S

Selecionando Pré-Ajustes

A maneira mais comum de selecionar um pré-ajuste é pressioná-lo na tela de pré-ajustes após selecionar os aparelhos de iluminação. Se nenhum aparelho de iluminação estiver selecionado, o Programador está vazio, e o botão "Apply on Empty" (Aplique quando Vazio) estará ligado. Ao selecionar um pré-ajuste, ele será carregado no Programador.

Então, por exemplo, se o botão "Apply on Empty" estiver ativado e não houver aparelhos de iluminação selecionados, ao selecionar o pré-ajuste Cor "Vermelho" todos os aparelhos de iluminação da paleta ficarão na cor vermelha no programador.

Você também pode apenas inserir o número do pré-ajuste na linha de comando após ter selecionado os aparelhos de iluminação. Faça da seguinte forma:

(Selecione os aparelhos de iluminação) **`@ [Botão LCD de Atributos] [Número do pré-ajuste] Enter`**

Por exemplo:
`1 Thru 24 @ [Pan Tilt] 6 Enter`
mandaria os aparelhos de iluminação do 1 ao 26 para o pré-ajuste 6 do suporte giratório vertical e horizontal.

Quando você der este comando, a linha de comando apresentará a seguinte mensagem:

Dica Rápida: Digitar 0 como o número do pré-ajuste carregará os valores padrão para aquele grupo de atributos.

 © 2013 Martin Professional A/S

Gravando Pré-Ajustes

O procedimento básico para gravar um pré-ajuste é limpar o Programador, selecionar os aparelhos de iluminação, configurar os níveis, trazê-los para a página de pré-ajustes que combina com o atributo do pré-ajuste desejado (falaremos mais sobre este assunto em um momento), pressione **Record (Gravar)**, e selecione uma posição na página de pré-ajustes.

Por exemplo, selecione o aparelho de iluminação 31 Mac Aura do tutorial e focalize-o no Center Stage [Palco Central]. Repita este procedimento com os outros aparelhos de iluminação Mac Aura do 32 até o 42. Com os aparelhos de iluminação 31 a 42 focalizados no centro do palco selecionado no Programador , e "Pan Tilt (suporte giratório vertical e horizontal)" como grupo de atributos selecionado na janela de pré-ajustes, pressione na tela "Record (Gravar)" e o pré-ajuste desejado. Como com grupos, caso você queira classificar um pré-ajuste, pressione Record (Gravar), o botão do pré-ajuste desejado e então digite o texto usando o teclado e pressione Enter. Você também pode classificar um pré-ajuste após ele ter sido criado simplesmente pressionando o pré-ajuste desejado e digitando o texto no teclado.

> ***Importante: os pré-ajustes geralmente contém níveis apenas de um único grupo de atributos!***

O procedimento padrão de quando você grava, por exemplo, um pré-ajuste na página de pré-ajustes de cor, apenas os atributos de cores serão gravados; todos os outros tipos de atributos serão desconsiderados. Digamos que você selecionou o Perfil Mac Viper, focalizou-o no elevador do tambor, selecionou o Gobo de Pontos e um filtro de cor azul, ajustou a intensidade para o máximo, deixou tudo exatamente focalizado, acrescentou um estroboscópio aleatório e então salvou todas estas configurações na página de pré-ajustes do gobo. Adivinhe o que aconteceu? A única configuração salva no pré-ajuste foi o nível do gobo!

Mas não se apavore. Você pode cancelar a gravação padrão usando a janela "Record Cue Options (Gravar Opções de Sugestão)" para selecionar vários tipos de atributos quando gravar os pré-ajustes. Então sim, pode ser feito! Para descobrir como, veja "A Janela de Opções de Gravação".

Selecione o grupo de atributos "Pan Tilt [Suporte Giratório Horizontal e Vertical]" novamente e grave os pré-ajustes para a guitarra e baterista. Quando você tiver finalizado,

a página de "Pan Tilt [Suporte Giratório Horizontal e Vertical]" deverá parecer com esta:

Pré-ajustes e Sincronismo

Além das informações de nível de atributos, também é possível gravar o informações de sincronismo dos atributos dentro de um pré-ajuste. Isto é feito da mesma maneira que a gravação das informações de nível. Quer dizer que, se a informação estiver no Programador, ela poderá ser gravada no pré-ajuste. Para mais informações sobre a configuração valores de sincronismo de atributos, consulte "Configurando uma Sincronização de Atributo Individual no Fade" e as seções seguintes para configurar outros valores de sincronismo.

> ***Dica do Especialista! Não ignore esta característica extremamente poderosa do M-Series! Até a sincronia de ventilação mais complexa pode ser gravada como um pré-ajuste e retomada instantaneamente durante as sessões de programação.***

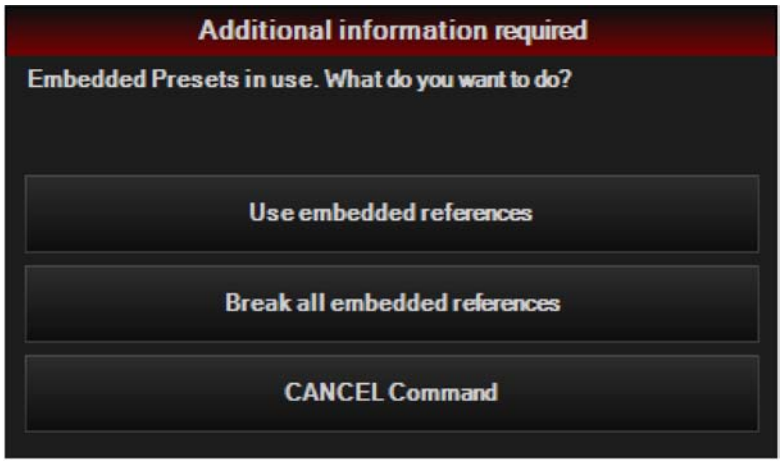
Pré-ajustes e Efeitos

Da mesma forma que acontece com os pré-ajustes e sincronismo, informações de efeito também podem ser gravadas em um pré-ajuste. Para informações de como trabalhar com efeitos,consulte o capítulo de efeitos.. Note que quando você gravar um efeito no pré-ajuste, você precisará estar certo de que os filtros de efeitos estão selecionados na janela pop-up "Record Options (Opções de Gravação)".

 © 2013 Martin Professional A/S

Pré-ajustes Integrados

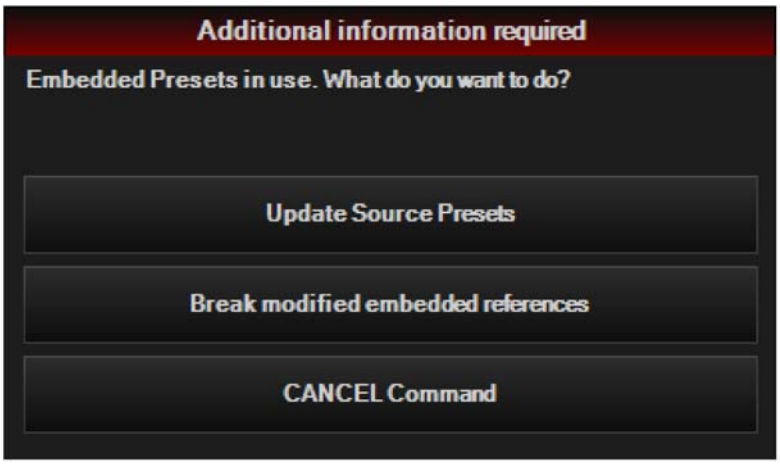
É possível fazer pré-ajustes que sejam compostos de outros pré-ajustes. São os chamados "pré-ajustes integrados", uma vez que um ou mais pré-ajustes estão integrados aos outros. Por exemplo, você pode ter quatro aparelhos de iluminação, cada um com o pré-ajuste de foco do suporte giratório horizontal e vertical direcionado para o elevador do tambor. Você poderá criar então um quinto pré-ajuste que conterá todos os outros quatro pré-ajustes. Quando você for gravar este quinto pré-ajuste, você verá a seguinte janela:


Additional information required
Embedded Presets in use. What do you want to do?
Use embedded references
Break all embedded references
CANCEL Command

Serão apresentadas três opções:

Use embedded references (Use as referências integradas)	Se esta opção for selecionada, será configurada uma relação entre os quatro primeiros pré-ajustes e o quinto, que engloba todos eles.
Break all embedded references (Interromper as referências integradas)	Se esta opção for selecionada, nenhuma relação será configurada e qualquer configuração criada previamente será removida.
Cancel command (Cancelar Comando)	Se esta opção for escolhida, o comando de gravação será ignorado.

Usando o mesmo exemplo dos quatro pré-ajustes do suporte giratório horizontal e vertical no elevador do tambor estando combinados em um quinto pré-ajuste, consideremos que o elevador do tambor se mova após termos criado o quinto pré-ajuste. Podemos atualizar todos os cinco pré-ajustes gravando apenas o quinto. Para fazer isso, selecione o seu quinto pré-ajuste e faça os ajustes necessários no suporte giratório horizontal e vertical. Quando finalizar, pressione "Record (Gravar)" "Preset 5 (Pré-ajuste 5)" e "Merge (Mesclar)". (Note que o comando "Record (Gravar)" "Replace (Substituir)" irá quebrar todas as referências integradas.) Quando você terminar isto, serão apresentadas as seguintes opções


Additional information required
Embedded Presets in use. What do you want to do?
Update Source Presets
Break modified embedded references
CANCEL Command

Update Source Presets (Atualizar Origem dos Pré-Ajustes)	Caso esta opção seja selecionada, todos os outros pré-ajustes integrados ao cinco (do 1 ao 4) serão atualizados; não apenas o pré-ajuste cinco.
Break modified embedded references (Quebrar referências modificadas integradas)	Caso esta opção seja selecionada, apenas o pré-ajuste 5 será modificado, os pré-ajustes de 1 ao 4 permanecerão em suas posições originais.
Cancel command (Cancelar Comando)	Se esta opção for escolhida, o comando de gravação será ignorado.

Da mesma forma, se você fosse alterar o pré-ajuste 1, seria perguntado se você quer continuar a usar a referência integrada ou se você quer quebrar as referências integradas.

 © 2013 Martin Professional A/S

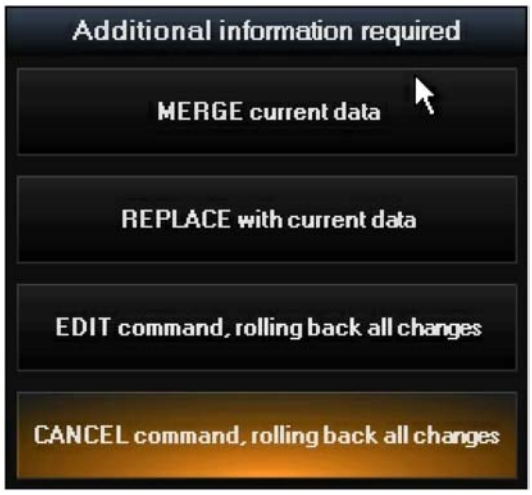
Editando Pré-Ajustes

Da mesma forma que na edição de grupos, o M-Series apresenta duas formas de editar um pré-ajuste: mesclando e substituindo.

Para adicionar Aparelhos de Iluminação a um Pré-Ajuste

1. Selecione e foque o aparelho de iluminação desejado.
2. Pressione o botão "Record (Gravar)" do pré-ajuste em que você deseja adicionar o aparelho de iluminação.

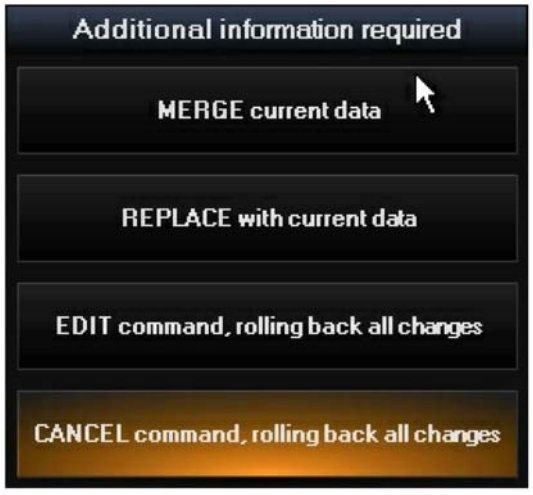
O seguinte menu pop-up aparecerá:


Additional information required
MERGE current data
REPLACE with current data
EDIT command, rolling back all changes
CANCEL command, rolling back all changes

3. Selecione "Merge current data (Mesclar dados atuais)" e os atributos apropriados do aparelho de iluminação serão adicionados ao pré-ajuste.

Para Substituir o Aparelho de Iluminação em um Pré-Ajuste Existente

1. Selecione e foque o aparelho de iluminação desejado.
2. Pressione o botão "Record (Gravar)" do pré-ajuste que você deseja substituir. O seguinte menu pop-up aparecerá:


Additional information required
MERGE current data
REPLACE with current data
EDIT command, rolling back all changes
CANCEL command, rolling back all changes

3. Selecione "Replace with current data (Substituir com os dados atuais)" e os atributos apropriados do aparelho de iluminação serão gravados ao pré-ajuste. O botão "CANCEL current command (CANCELAR o comando atual)" irá abortar o comando e limpar a linha de comando. O botão "EDIT current command (EDITAR o comando atual)" irá abortar o comando mas deixará a linha de comando ativa para que você possa editá-la e então gravá-la.

 © 2013 Martin Professional A/S

Editando o Conteúdo de um Pré-Ajuste

Além de adicionar e deletar aparelhos de iluminação em um pré-ajuste existente, você também pode mudar, por exemplo, o pré-ajuste da posição do suporte giratório horizontal e vertical atualizando o conteúdo de um pré-ajuste. Para editar o conteúdo de um pré-ajuste:

1. Pressione o botão **Edit (Editar)**
2. Pressione o botão suave na tela de toque que corresponde ao pré-ajuste que você deseja editar.
3. Pressione **Enter**. Isto irá carregar o conteúdo daquele pré-ajuste no programador.
4. Faça as alterações desejadas
5. Pressione **Update (Atualizar)**. As mudanças serão gravadas e o Programados será limpo.

Quando usar a função de edição para alterar o conteúdo de um pré-ajuste, é importante notar que apenas os atributos originalmente gravados no pré-ajuste serão alterados. Não é possível inserir novos atributos a um pré-ajuste com esta função.

Pré-Ajustes e a Função Atualizar

Pela configuração original, a função de Atualização modifica o conteúdo de um pré-ajuste se você atualizar uma sugestão que utiliza aquele pré-ajuste. Para prevenir isto, o pré-ajuste deve ser anulado antes de executar o comando de atualização. Para mais informações, veja "Atualização e Pré-Ajustes".

Deletando um Pré-Ajuste

Para deletar um pré-ajuste, pressione o botão "Delete (Deletar)", o pré-ajuste desejado, e então pressione **Enter**. Você também pode pressionar e segurar o botão "Delete (Deletar)" e então selecionar o pré-ajuste usando a tela de toque.

 © 2013 Martin Professional A/S

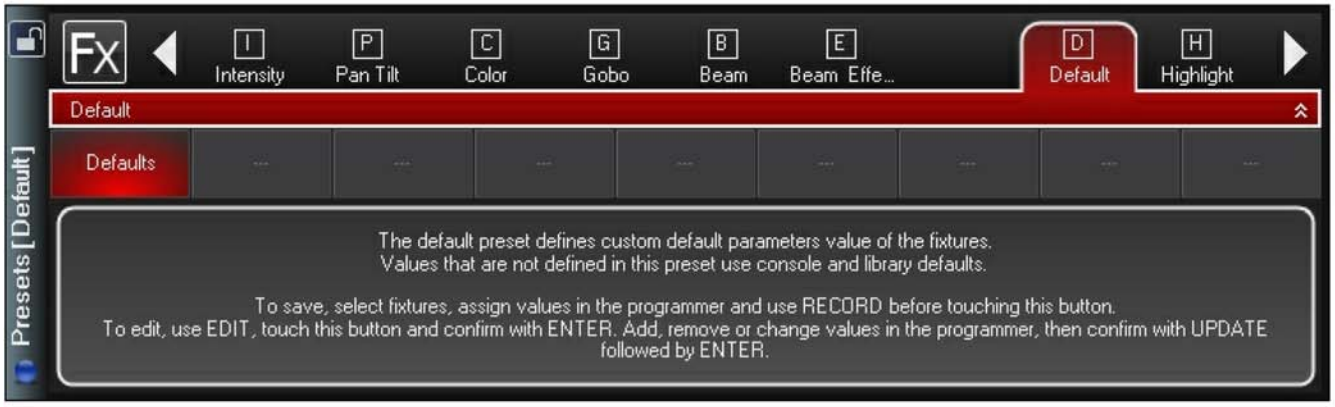
Movendo e Copiando Pré-Ajustes

Para mover um pré-ajuste de um local para outro, pressione **Move (Mover)**, então pressione o pré-ajuste desejado e então sua localização.

Da mesma forma, para copiar um pré-ajuste, pressione **Copy (Copiar)**, então pressione o pré-ajuste desejado e então a localização para a cópia. Pela configuração original, a cópia será nomeada "Copy of (Cópia de) (nome original do pré-ajuste)".

 © 2013 Martin Professional A/S

Pré-ajustes Padrão



Modificando Valores Padrão

Você pode personalizar os valores padrão para qualquer atributo de aparelho de iluminação gravando o nível desejado no pré-ajuste "Default" (Padrão)
na página de pré-ajustes padrão. (Alterações aos valores padrão não podem ser deletadas ou reiniciadas, mas podem ser gravadas.)
Se você quer mudar, por exemplo, o valor padrão da rotação do Perfil CTC do Mac Viper para 100%
porque você simplesmente não pode viver mais um dia sem o filtro CTC. Você pode executar as seguintes tarefas:

1. Limpe o Programador.
2. Selecione todos os aparelhos de iluminação com Perfil Mac Viper.
3. Pressione o botão do atributo "Color (Cor)" no LCD.
4. Configure o filtro CTC para 100%.
5. Abra a tela de Presets (Pré-Ajustes).
6. Navegue até a página de pré-ajustes Default (Padrão).
7. Pressione "Record (Gravar)".
8. Pressione o botão de pré-ajustes "Defaults (Padrão)".
9. Pressione o botão "Merge (Mesclar)" ou "Replace (Substituir)" quando solicitado.

Editando Valores Padrão

Você pode editar os pré-ajustes Padrão da mesma forma que você ajusta os pré-ajustes normais.

1. Limpe o Programador.
2. Abra a tela de Presets (Pré-Ajustes).
3. Navegue até a página de pré-ajustes Default (Padrão).
4. Pressione "Edit (Editar)".
5. Pressione o botão de pré-ajustes "Defaults" (Padrão).
6. Adicione, remova ou altere valores no programador.
7. Pressione "Update" (Atualizar).

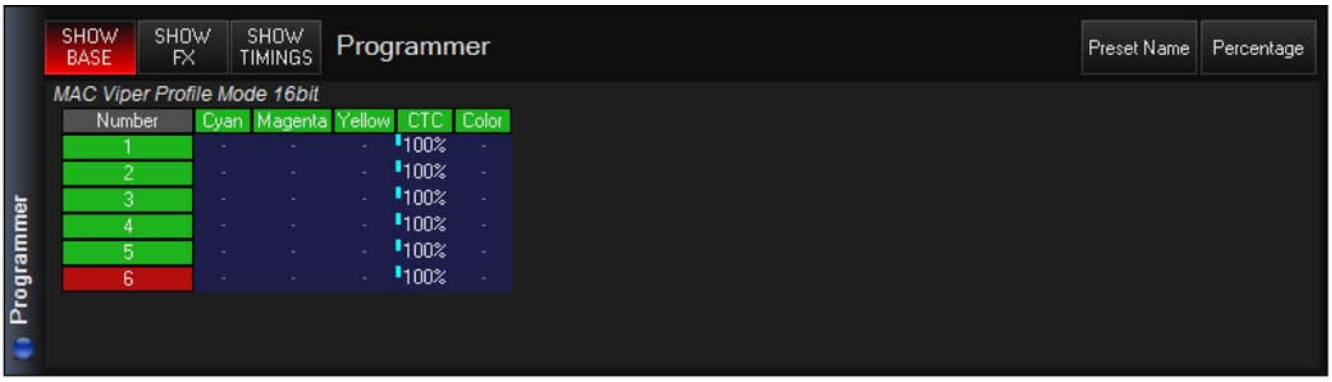
Carregando Valores Padrão

PARA CARREGAR UM VALOR PADRÃO PARA UM ÚNICO ATRIBUTO

1. Limpe o Programador.
2. Selecione o aparelho de iluminação ou os grupos para serem carregados.
3. Pressione o botão no LCD para o grupo de atributos desejado.
4. Pressione e segure o botão "Load (Carregar)".
5. Pressione o botão sobre a correia dentada ou pressione para baixo o seletor encoder (M1, M2GO, M2PC) para o tributo desejado, por exemplo, CTC.
6. Libere o botão “LOAD” (Carregar).

Caso você tenha realmente alterado o valor padrão da rotação do Perfil CTC do Mac Viper para 100% conforme descrito acima, e utilizado o procedimento para carregar o valor padrão para dentro do programador, a tela ficará com o seguinte visual:

 © 2013 Martin Professional A/S



PARA CARREGAR UM VALOR PADRÃO PARA UM GRUPO DE ATRIBUTOS

1. Limpe o Programador.
2. Selecione o aparelho de iluminação ou os grupos para serem carregados.
3. Pressione e segure o botão "Load" (Carregar).
4. Pressione o botão no LCD para o grupo de atributos desejado.
5. Libere o botão “LOAD” (Carregar).

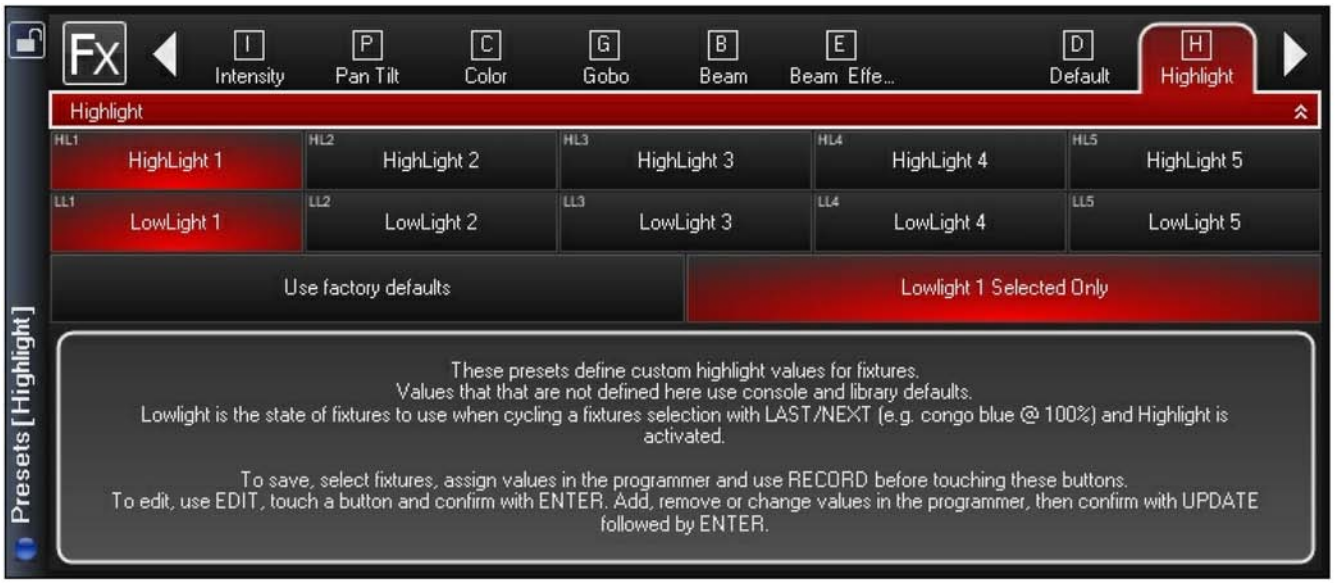
Os valores padrão para um tipo de atributos (suporte giratório horizontal/vertical, cores, etc.) também podem ser carregados no Programador - sem limpá-lo primeiro - através da linha de comando descrita abaixo, utilizando "0" como o número do pré-ajuste. Por exemplo, o comando @COLOR 0 ENTER carrega as cores padrão atribuídas para o aparelho de iluminação selecionado.

PARA CARREGAR TODOS OS VALORES PADRÃO PARA OS APARELHOS DE ILUMINAÇÃO SELECIONADOS

Alguns aparelhos de iluminação (que não estão sob controle do playback) podem ser carregados no Programador com todos os seus valores de atributos padrão pressionando Load Load (Carregar Carregar) ou Load Enter (Enter Carregar).

 © 2013 Martin Professional A/S

Pré-Ajustes de Luz Alta


Fx
I Intensity
P Pan Tilt
C Color
G Gobo
B Beam
E Beam Effe...
D Default
H Highlight
Highlight
HL1 HighLight 1
HL2 HighLight 2
HL3 HighLight 3
HL4 HighLight 4
HL5 HighLight 5
LL1 LowLight 1
LL2 LowLight 2
LL3 LowLight 3
LL4 LowLight 4
LL5 LowLight 5
Use factory defaults
Lowlight 1 Selected Only
Presets [Highlight]
These presets define custom highlight values for fixtures.
Values that that are not defined here use console and library defaults.
Lowlight is the state of fixtures to use when cycling a fixtures selection with LAST/NEXT (e.g. congo blue @ 100%) and Highlight is activated.
To save, select fixtures, assign values in the programmer and use RECORD before touching these buttons.
To edit, use EDIT, touch a button and confirm with ENTER. Add, remove or change values in the programmer, then confirm with UPDATE followed by ENTER.

Planos de luz alta/baixa

O comportamento padrão da função de luz alta é forçar o aparelho de iluminação selecionado a abrir o branco com intensidade total. Pode ser que ter outros aparelhos de iluminação na sua totalidade não seja muito útil e em focalizações precisas, eles ajudem a fechar a íris. O esquema personalizado de luz alta/baixa permite que você defina e selecione cinco configurações de pré-ajustes especiais que fazem a luz alta parecer mais potente.

Os pré-ajustes tanto da luz alta quanto da luz baixa podem ser gravados em cada botão personalizado. Então, quando for usar a função de luz alta, o aparelho de iluminação atualmente selecionado é forçado ao pré-ajuste personalizado de luz alta. Caso o botão de alternância "Lowlight Selected Only" (Apenas Luz Baixa Selecionada) esteja ativado (vermelho), o aparelho de iluminação selecionado é forçado ao pré-ajuste de luz baixa. De outra forma, todos os outros aparelhos de iluminação (que estavam inclusos quando o pré-ajuste foi gravado) são forçados para os valores do pré-ajuste de luz baixa. Caso não haja nenhum registro de pré-ajuste, o comportamento de luz baixa padrão é apresentado.

GRAVANDO LUZ ALTA E BAIXA PERSONALIZADAS

Vamos criar uma luza alta, por exemplo, que feche a íris no seu Perfil Mac Viper para ajudar no foco. Você deve proceder da seguinte maneira:

1. Selecione o grupo de todos os Perfis Mac Viper.
2. Use os controles de atributos para fechar a íris no mínimo.
3. Abra a tela de Presets (Pré-Ajustes).
4. Navegue até a página de pré-ajustes Highlight (Luz Alta).
5. Pressione "Record" (Gravar).
6. Pressione um dos botões suaves de "Highlight" (Luz Alta).

Se você queria criar um pré-ajuste de luz baixa com intensidade a 10%, o procedimento é similar.

SELECIONANDO UM PLANO DE LUZ ALTA PERSONALIZADA

Os planos de luz alta/baixa personalizados (ou padrão) são selecionados pressionando o botão suave desejado na tela Presets > Highlight (Pré-Ajustes > Luz Alta).

SELECIONANDO UM PLANO DE LUZ ALTA PADRÃO

O plano de luz alta padrão pode ser selecionado pressionando o botão "Use factory defaults" (Usar valores de fábrica) para que ele seja ativado (vermelho).

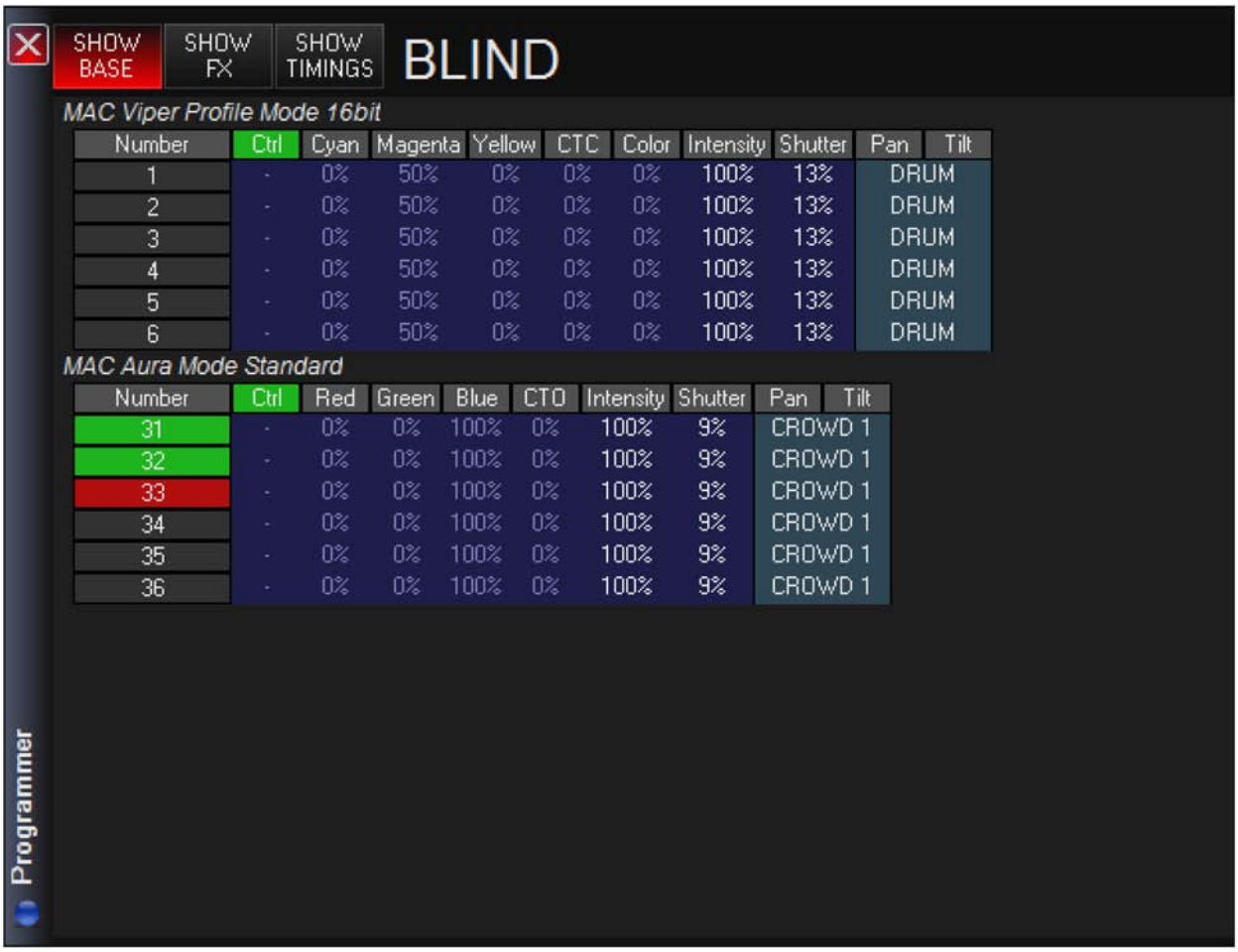
 © 2013 Martin Professional A/S

O Programador

A tela do Programador mostra informações dos aparelhos de iluminação que estão atualmente sob seu controle direto. Isto significa que ele mostra os aparelhos de iluminação que foram selecionados e manipulados, mas ainda não foram gravados em um grupo, pré-ajuste ou sugestão e então limpos. Quando um aparelho de iluminação é selecionado, ele é carregado automaticamente dentro do Programador. O que também possibilita carregar para edição frações de sugestões, grupos e pré-ajustes inteiros dentro do Programador. Quando você gravar ou atualizar uma sugestão, grupo ou pré-ajuste, *apenas a informação contida no Programador será gravada ou atualizada*.

 © 2013 Martin Professional A/S

Tela do Programador

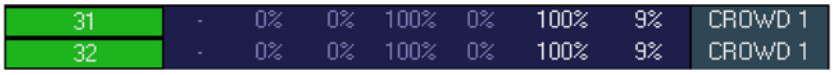

SHOW BASE
SHOW FX
SHOW TIMINGS
BLIND
MAC Viper Profile Mode 16bit
Number Ctrl Cyan Magenta Yellow CTC Color Intensity Shutter Pan Tilt
1 - 0% 50% 0% 0% 0% 100% 13% DRUM
2 - 0% 50% 0% 0% 0% 100% 13% DRUM
3 - 0% 50% 0% 0% 0% 100% 13% DRUM
4 - 0% 50% 0% 0% 0% 100% 13% DRUM
5 - 0% 50% 0% 0% 0% 100% 13% DRUM
6 - 0% 50% 0% 0% 0% 100% 13% DRUM
MAC Aura Mode Standard
Number Ctrl Red Green Blue CTO Intensity Shutter Pan Tilt
31 - 0% 0% 100% 0% 100% 9% CROWD 1
32 - 0% 0% 100% 0% 100% 9% CROWD 1
33 - 0% 0% 100% 0% 100% 9% CROWD 1
34 - 0% 0% 100% 0% 100% 9% CROWD 1
35 - 0% 0% 100% 0% 100% 9% CROWD 1
36 - 0% 0% 100% 0% 100% 9% CROWD 1
Programmer

Aparelhos de Iluminação e Estados de Atributos e Códigos de Cores

Dentro do Programador, os aparelhos de iluminação podem ser selecionados ou anulados e seus valores de atributos poderão ser ativados, desativados ou anulados.

Aparelhos de Iluminação Selecionados

Um aparelho de iluminação selecionado é aquele que está sob controle das ferramentas de programação (correia dentada, seletor encoder, Canal Visualizador, etc). Vários aparelhos de iluminação de tipos diferentes podem ser selecionados em qualquer tempo. Todos os aparelhos de iluminação selecionados menos o último são apresentados em um campo de luz verde como os aparelhos de iluminação 31 e 32.

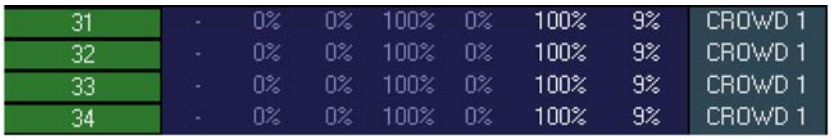


As ferramentas e visores do programador são configuradas para *o último aparelho de iluminação selecionado*, que é apresentado em um campo vermelho, como o aparelho de iluminação 33.

Aparelho de Iluminação Anulado

Dentro do Programador, um aparelho de iluminação anulado é aquele que está no programador mas não está sob o controle das ferramentas de programação. Ele pode ser selecionado usando qualquer uma das técnicas de seleção de aparelho de iluminação. Os aparelhos de iluminação anulados são apresentados em um campo cinza ou verde escuro. A diferença é que você pode selecionar os aparelhos de iluminação no campo verde escuro - em blocos, caso uma máscara tenha sido aplicada - utilizando os botões Next/Last (Próximo/Último).

 © 2013 Martin Professional A/S



Canal Ativo

No Programador, um canal ativo é aquele que está em qualquer nível, de 0 a 100%, que foi carregado para o estado ativo (maior parte dos casos) ou configurado para um nível usando os controles de programação, e que ainda não foram gravados em uma sugestão. Os canais ativos são mostrados em branco e são gravados em sugestões e pré-ajustes, a menos que sejam desconsiderados.

Canal Inativo

Um canal inativo é aquele que foi carregado no estado inativo (usando a edição de sugestões), ou estava ativado mas foi gravado dentro de uma sugestão (mais provavelmente) ou foi forçado à inatividade usando o comando Clear (Limpar). Canais inativos são mostrados em luz azul e não são gravados nas sugestões e pré-ajustes a menos que sejam especificamente incluídos.

Canal Nulo

Quando falamos do Programador, um canal nulo é aquele para o qual um atributo de aparelho de iluminação não foi carregado ou ajustado. O atributo pode estar em um nível nos pré-ajustes e sugestões, mas não está no Programador. Se a coluna de atributos aparecer, os canais nulos são representados pelo sinal "-".
Quando falamos sobre sugestões ou listas de sugestões, um canal nulo é aquele que não está em um nível.

Pré-ajustes

Os valores no Programador que estão conectados a um pré-ajuste são mostrados em um fundo de tela azul-verde. Neste caso, os valores estão ativados.

 © 2013 Martin Professional A/S

Botões de Tela do Programador

O topo da tela do Programador está apresentado abaixo.

Os três primeiros botões determinam quais dados serão apresentados, os outros dois determinam como os dados serão apresentados.

Show Base (Mostrar a Base)	Este botão não pode ser desativado. Ele indica que os atributos da base serão apresentados.
Show FX (Mostrar Fx)	Quanto ativado, este botão possibilita a visualização das informações do canal de efeitos, como "Swing Value" (Valores de Balance), "Mode" (Modo) e "Figure" (Figura). Desativar este botão esconderá os valores resultando em uma tela menos "cheio de detalhes".
Mostrar Sincronização	Quando ativado, este botão permite a mostra dos valores de Fade e Atraso inseridos em qualquer dos atributos.
Nome do Pré-Ajuste	Este botão comuta entre o "Preset Name" (Nome do Pré-Ajuste) onde a aba de um pré-ajuste apareça; "Preset Number" (Número do Pré-Ajuste), onde a página e o número de um pré-ajuste é mostrado; e "Preset Value" (Valor do Pré-Ajuste), onde o valor numérico do pré-ajuste é mostrado. O valor numérico pode aparecer tanto em decimal quanto em porcentagem, dependendo do que foi determinado pelo comutador de porcentagem. Caso o aparelho de iluminação selecionado estiver em um valor que não é determinado pelo pré-ajuste, o comutador do nome do pré-ajuste não terá efeito.
Porcentagem	Este botão comuta os valores apresentados entre uma porcentagem decimal (0-100%) e valores digitais (DMX) (0-255 para atributos 8-bit e 0-65,535 para atributos 16-bit).

A captura da tela abaixo mostra todas estas características em uso.

SHOW BASE
SHOW FX
SHOW TIMINGS
BLIND
Preset Name
Percentage
MAC Aura Mode Standard
Number Red Green Blue White CTO Color Pan Tilt Intensity Shutter
31 100% 0% 0% LEAD SIGNER 25%
FADE 5s 5s
32 100% 0% 0% LEAD SIGNER 25%
FADE 5s 5s
FX Pan Swing 11 Speed 250 Delay 755 Shift 0 Wait 0 Swing Y 11 Figure 2 FXMode 1
FX Tilt Swing 11 Speed 250 Delay 755 Shift 0 Wait 0 Swing Y 11 Figure 2 FXMode 1
33 100% 0% 0% LEAD SIGNER 25%
FADE 5s 5s
34 100% 0% 0% LEAD SIGNER 25%
FADE 5s 5s
FX Pan Swing 11 Speed 250 Delay 921 Shift 0 Wait 0 Swing Y 11 Figure 2 FXMode 1
FX Tilt Swing 11 Speed 250 Delay 921 Shift 0 Wait 0 Swing Y 11 Figure 2 FXMode 1
35 100% 0% 0% LEAD SIGNER 25%
FADE 5s 5s
36 100% 0% 0% LEAD SIGNER 25%
FADE 5s 5s
FX Pan Swing 11 Speed 250 Delay 87 Shift 0 Wait 0 Swing Y 11 Figure 2 FXMode 1
FX Tilt Swing 11 Speed 250 Delay 87 Shift 0 Wait 0 Swing Y 11 Figure 2 FXMode 1
37 100% 0% 0% LEAD SIGNER 25%
FADE 5s 5s
38 100% 0% 0% LEAD SIGNER 25%
FADE 5s 5s
FX Pan Swing 11 Speed 250 Delay 253 Shift 0 Wait 0 Swing Y 11 Figure 2 FXMode 1
FX Tilt Swing 11 Speed 250 Delay 253 Shift 0 Wait 0 Swing Y 11 Figure 2 FXMode 1
Programmer

Esta captura de tela do Programador mostra que todos os outros 2os aparelhos de iluminação Mac Aura estão funcionando em um efeito de posição. Os Mac Aura "Casuais" têm uma posição de fade em 5 segundos. Todos os aparelhos de iluminação estão apontando para o "Lead Singer" (Vocalista), estão a uma intensidade de 25% e Vermelhos. Sincronização e efeitos estão cobertos em outra seção.

 © 2013 Martin Professional A/S

Modos do Programador

Há dois modos do Programador: "ao vivo" e "cego". No modo ao vivo, todos os níveis no Programador são mandados para a saída DMX e têm a maior prioridade. (Você vê os níveis vindo do Programador na tela Live Output (Saída Ao Vivo), elas estão destacadas em vermelho.)

> ***Nota! Nada, com exceção do Grand Master ou um sub/grupo master especificamente configurados para ignorar o Programador, sobrepõem o Programador no modo ao vivo.***

No modo cego, os níveis no Programador não são de saída, contudo eles ainda podem ser gravados em sugestões, grupos, pré-ajustes, etc. Eles simplesmente não serão vistos no palco ou no Visualizados 3D. Quando estiver no modo cego, a palavra "BLIND" (CEGO) aparecerá no cabeçalho da tela do Programador.

Para comutar entre os modos cego e ao vivo, pressione o botão "**`Preview (Visualização)`**".

 © 2013 Martin Professional A/S

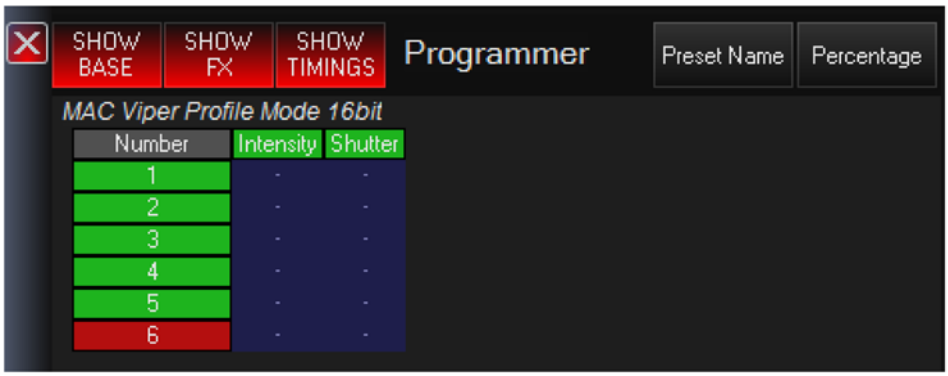
Carregando o Programador

Há quatro formas de carregar informações no Programador:

1. Selecionando um aparelho ou aparelhos de iluminação.
2. Usando o botão "Editar" para editar sugestões.
3. Usando o botão "Load" (Carregar) para carregar grupos, grupos de atributos ou atributos individuais.
4. Selecionando um pré-ajuste com a opção "Apply on Empty" (Aplique quando Vazio) habilitada. Consulte "Selecionando Pré-Ajustes".

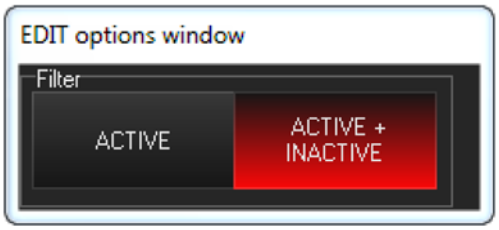
Carregando o Programador Usando Fixture Selection (Seleção de Aparelhos de Iluminação)

A seleção de grupos ou aparelhos de iluminação com, por exemplo, o comando **`1 Até 6 Enter`**, carrega a seleção dentro do Programador em um estado selecionado com valores nulos.



Carregando o Programador Usando Edit (Editar)

Outra forma de carregar o Programador é usar o comando Edit Cue (Editar Sugestão). Para tanto, você deve primeiramente fazer a lista de sugestões que você quer para editar a lista de sugestões selecionada. (Veja "Selecionando uma Lista de Sugestões".) Então você pode pressionar **`Editar Sugestão [X] Enter`** para carregar a sugestão número X daquela lista de sugestões. Se você não inserir um número de sugestão, a sugestão atual será carregada.
Quando você pressionar **`Edit (Editar)`** o pop-up da janela de opções de edição aparecerá e permitirá que você desconsidere os valores desativados.

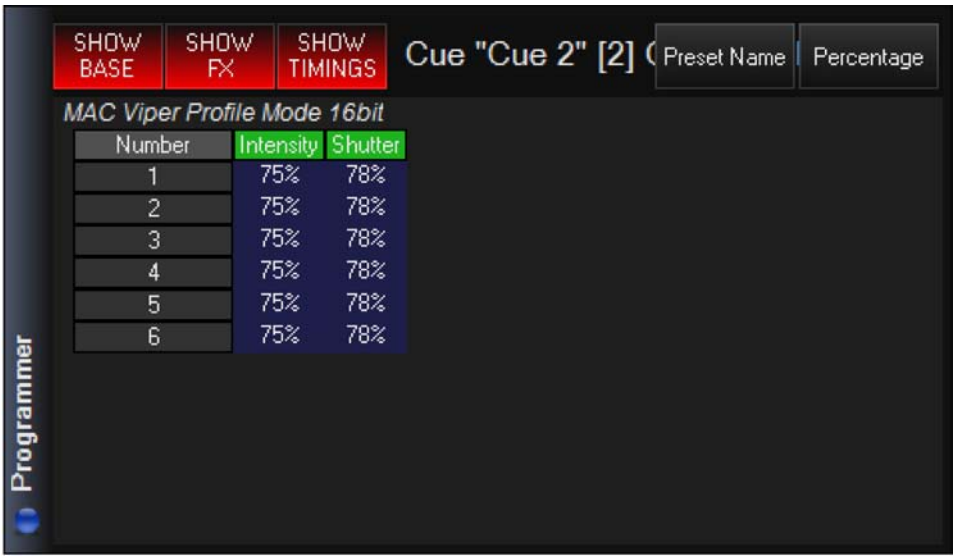


Por exemplo, se uma sugestão tem os valores apresentados abaixo:

SHOW FX
SHOW TIMING
SHOW TRACKED
Cuelist Values
Preset Name
Percentage
MAC Viper Profile Mode 16bit
Cue List Values
Number Intensity Shutter Pan Tilt Cyan Magenta Yellow CTC Color
1 75% 78% 24% 37% 0% 100% 0% 0% 0%
2 75% 78% 59% 64% 0% 100% 0% 0% 0%
3 75% 78% 24% 46% 0% 100% 0% 0% 0%
4 75% 78% 23% 47% 0% 100% 0% 0% 0%
5 75% 78% 25% 42% 0% 100% 0% 0% 0%
6 75% 78% 25% 38% 0% 100% 0% 0% 0%

Selecionar a opção "Active" (Ativar) desconsideraria os valores desativados (rastreados) e resultaria na tela seguinte.

 © 2013 Martin Professional A/S



Note que os aparelhos de iluminação não estão selecionados quando uma sugestão é carregada para o Programador usando a opção "Editar".

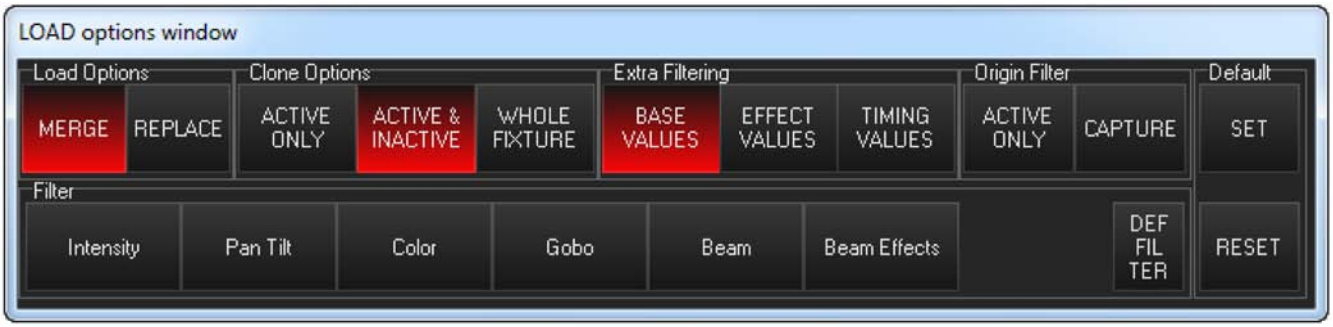
Podemos agora selecionar qualquer ou todos os aparelhos de iluminação e fazer as alterações desejadas. Também é possível adicionar aparelhos de iluminação ao Programador usando tanto métodos de seleção de aparelho de iluminação convencional quanto usando a função "Load" (Carregar) descrita abaixo.

Para informações sobre como salvar as alterações feitas em uma sugestão, consulte "Editando uma Sugestão".

Carregando o Programador Usando Load (Carregar)

O comando "Load" (Carregar) é extremamente poderoso e pode ser utilizado para carregar grupos completos e sugestões ou grupos de atributos ou atributos individuais do aparelho de iluminação selecionado. Além disto, o comando "Carregar" permite que você copie os valores de atributos de um aparelho de iluminação para outro. Entender como a função "Carregar" funciona é necessário para extrairmos o máximo do M-Series. O comando "Carregar" é diferente do comando "Editar", uma vez que o comando "Editar" vai ler as informações dos atributos em uma lista de sugestões que foi gravada com valores, e de acordo com a configuração original, o comando "Carregar" vai ler todos os valores de atributos da base especificada dos aparelhos de iluminação selecionados, quando forem ou não um valor. Caso um ou mais dos atributos que sejam lidos pela função "Carregar" estejam em um nível (por exemplo o atributo está em uma sugestão ativa), então aquele valor será carregado dentro do Programador.

A JANELA LOAD OPTIONS (CARREGAR OPÇÕES)



Para usar a janela e filtros Load Options (Carregar Opções), siga os seguintes passos:

1. Pressione **Load** (Carregar).
2. Configure os filtros conforme o desejado.
3. Pressione **Enter**.

A janela Load Options (Carregar Opções) contém as seguintes categorias:

Load Options (Carregar Opções)	"Merge" (Mesclar)e "Replace" (Substituir) são funções idênticas quando carregamos o Programador. Isso implica que os valores de atributos sempre serão mesclados dentro do Programador.
Clone Options (Copiar Opções)	Estas opções determinam quais atributos serão usados em uma operação de cópia.
Extra Filtering (Filtros Extras)	Em conjunto com os outros filtros, estes filtros determinam quais tipos de atributos serão adicionados
Origin Filter (Filtro de Origem)	Contém um botão, "Active Only" (Apenas Ativos), que filtra os valores desativados.
Filter (Filtro)	Filtra grupos de atributos específicos.
Default (Padrão)	Estes dois botões permitem que você altere o comportamento "padrão" da janela de carregar opções.

 © 2013 Martin Professional A/S

CATEGORIA DE CÓPIA DE OPÇÕES

Esta categoria de opções determina quais atributos serão carregados quando você copiar um aparelho de iluminação para outro. Para mais informações sobre cópias de aparelhos de iluminação, consulte "Usando Carregar para Copiar Aparelhos de Iluminação".

ACTIVE ONLY (APENAS ATIVO)	Quando "Active Only" (Apenas Ativo) estiver selecionado, apenas os valores ativos da fonte do aparelho de iluminação serão carregados no aparelho de iluminação de destino. Valores inativados ou anulados serão ignorados.
ACTIVE AND INACTIVE (default) (ATIVO E INATIVO (padrão))	Quando "Active and Inactive" (Ativo e Inativo) estiver selecionado, todos os valores de atributos não desativados (por exemplo de 0 a 100) serão copiados do aparelho de iluminação fonte para o aparelho de iluminação de destino.
WHOLE FIXTURE (TODOS OS APARELHOS DE ILUMINAÇÃO)	Quando "Whole Fixture" (Todos os Aparelhos de Iluminação) estiver selecionado, todos os valores de atributos (dependendo do estado dos outros filtros "Load Options" (Carregar Opções) serão copiados dos aparelhos de iluminação fonte para os de destino. Os valores desativados serão copiados como zero.

CATEGORIA DE FILTROS EXTRA

Esta categoria de filtro é usada para determinar quais informações serão carregadas baseado não apenas nos tipos de atributos, , mas nos tipos de valores.

BASE VALUE (VALOR DE BASE) (default on) (modo padrão ligado)	Estes valores abrangem os atributos tradicionais: suporte giratório horizontal e vertical, cores, gobo, etc. Estes valores são aqueles associados a efeitos específicos: suporte giratório horizontal e vertical.
EFFECT VALUE (VALOR DE EFEITO) (default off) (modo padrão desligado)	balanço, velocidade e modo do suporte giratório horizontal e vertical, etc. Para mais informações, consulte "Usando Macros".
TIMING VALUE (VALOR DE SICRONISMO) (default off) (modo padrão desligado)	Estes valores são aqueles associados com a sobreposição de "Atraso" e "Fade" usados para controlar quando e por quanto tempo determinado atributo irá se mover. Para maiores informações, consulte "Configurando um Atributo Individual Sincronismo de Fade" e "Configurando o Tempo de Sincronismo de um Atributo".

FILTRO DE ORIGEM

ACTIVE ONLY (APENAS ATIVO)	Filtra os valores inativos quando carregado. Quando não está selecionado, os valores inativos são carregados como valores ativos.
CAPTURE (CAPTURA)	***Captura os valores brutos de DMX da(s) porta(s) de entrada DMX do painel de controle e os carrega para o programador como valores ativos. Para mais detalhes sobre a captura DMX , consulte"Entrada DMX".***

CATEGORIA DE FILTRO

Usando estes filtros, é possível determinar quais grupos de atributos serão carregados no Programador. Por padrão, todos estes filtros estarão "ligados".

Intensity (Intensidade)	Os atributos do grupo de Intensidade serão carregados.
Pan Tilt (Suporte Giratório Horizontal e Vertical)	Os atributos do grupo do Suporte Giratório Horizontal e Vertical serão carregados.
Color (Cor)	Os atributos do grupo de Cor serão carregados.
Gobo	Os atributos do grupo de Gobo serão carregados.
Beam (Iluminação)	Os atributos do grupo de Iluminação serão carregados.
Beam (Iluminação)	Os atributos de efeito do grupo de Efeitos de Iluminação serão carregados.
DEF FILTER (FILTRO PADRÃO)	Limpa todos os filtros selecionados da Categoria de Filtros.

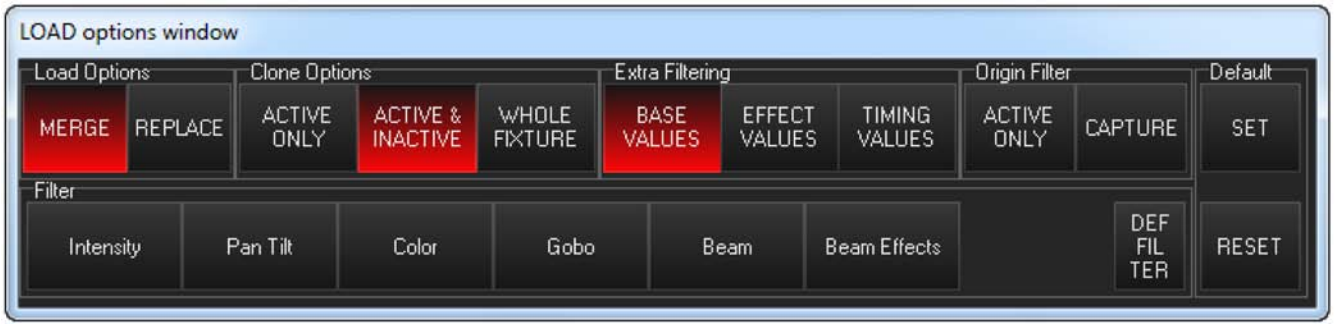
CATEGORIA PADRÃO

É uma categoria única onde não há nenhum filtro, mas que permite mudanças nos filtros padrão usados na janela Load Options (Carregar Opções).

SET (CONFIGURAR)	Permite que o painel de controle se "lembre" de qualquer filtro que tenha sido aplicado para que na próxima vez que seja pressionado "Load" (Carregar), os mesmos filtros sejam selecionados. Nota: Não há distinção de quando este botão está pressionado (ele não muda de cor).
RESET (REINICIAR)	Permite que todas as configurações na janela Load Options (Carregar Opções) retornem ao estado padrão.

 © 2013 Martin Professional A/S

É possível usar vários filtros simultaneamente. Por exemplo:



Neste caso, vamos carregar os valores de efeito do suporte giratório horizontal e vertical e do gobo, quer eles tenham ou não valores ativos (Todos os Aparelho de Iluminação) e vamos mesclá-los no Programador.

CARREGANDO GRUPOS

Para carregar um grupo no Programador, você pode

- pressionar **`Load (Carregar)`**, selecionar o grupo desejado na tela de toque, e então pressionar **`Enter`**,
- pressionar e segurar **`Load (Carregar)`** e então tocar no grupo desejado. Quando você soltar o botão Load (Carregar), o grupo será carregado, ou
- no teclado, pressione **`Grupo (número) Carregar Carregar`**.

Todos os atributos do grupo (baseado nos filtros selecionados) serão carregados no Programador. Caso qualquer dos atributos sejam colocados em um nível por uma sugestão ou submaster, a informação daquele nível será carregada para o Programador; de outra forma, os valores de nível padrão serão carregados. Note que é possível que mais de uma sugestão ou submaster estejam afetando atributos diferentes de um aparelho de iluminação individual. Se for este o caso, a informação de nível de todos as sugestões e submasters diferentes serão carregadas para o Programador. Você pode fazer as alterações desejadas e salvá-las em um novo grupo, sugestão ou pré-ajuste ou mesclá-las em um grupo, sugestão ou pré-ajuste existente.

USANDO CARREGAR CARREGAR

Duplo-clique em **Load (Carregar)** (ou pressionar **Load (Carregar) Enter**) é uma forma muito rápida de capturar um valor da saída e carregá-lo para o Programador. Você vai, provavelmente, querer limpar o Programador antes.

- Sem aparelhos de iluminação ou grupos selecionados, pressionar **`Carregar Carregar`** ou **`Carregar Enter`**, carrega a saída atual de todos os playbacks do Programador.
- Com aparelhos de iluminação ou grupos selecionados, pressionar Carregar Carregar ou Carregar Enter, carrega o nível de saída atual de todos os playbacks para os aparelhos de iluminação selecionados no Programador.
- Pressionar "**`.0 Carregar Carregar`**" ou "**`.0 Carregar Enter`**" carrega todos os níveis atuais para todos os aparelhos de iluminação conectados no Programador.

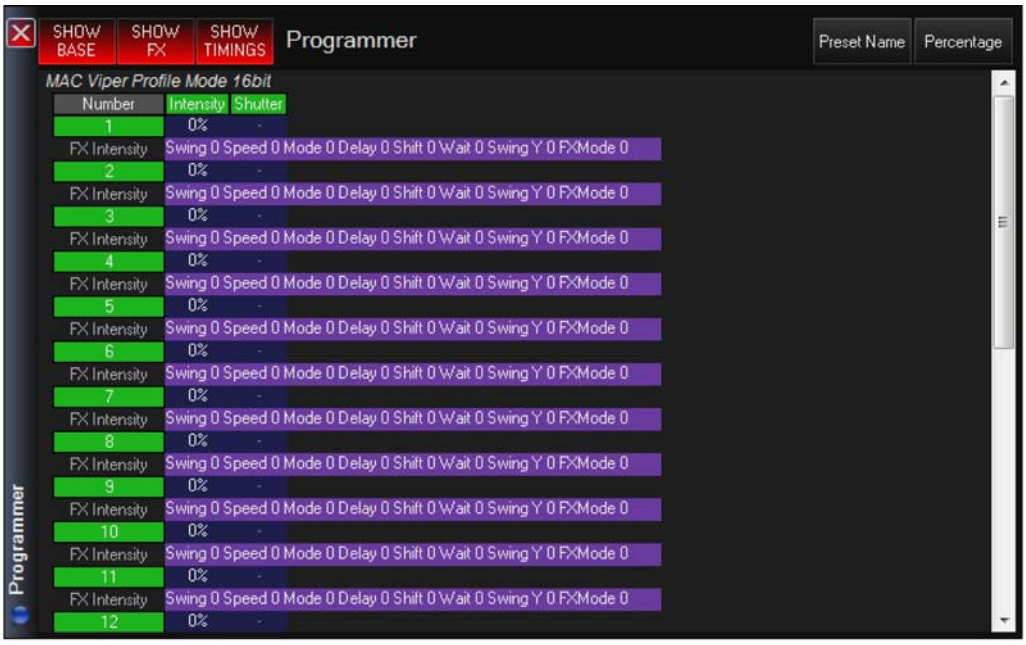
CARREGANDO UM ATRIBUTO INDIVIDUAL

Enquanto a janela Load Options (Carregar Opções) é útil para carregar o conteúdo de um grupo de atributos específico no Programador, também é possível carregar em um único atributo. Siga os passos abaixo para carregar um único atributo:

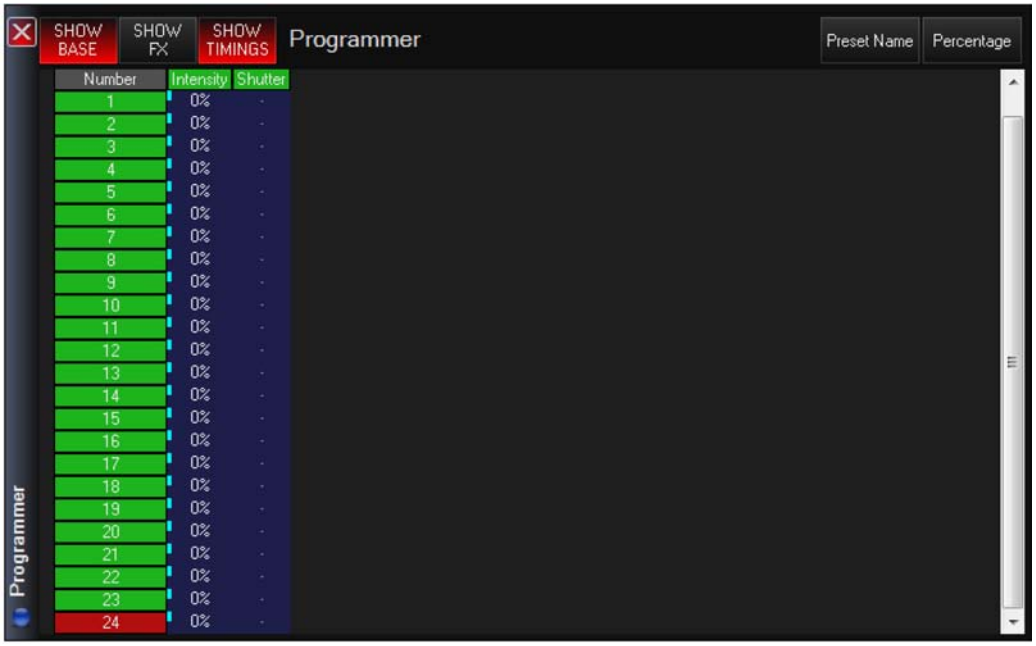
1. Com uma sugestão rodando, selecione o grupo "MAC VIPER" na tela Fixture Groups (Grupos de Aparelhos de Iluminação).
2. Pressione o botão no LCD "Intensity" (Intensidade) na seção de botões em Attribute Controls (Controles de Atributos) (caso ele ainda não esteja pressionado). Note que é importante selecionar o grupo de atributos antes de seguir para o próximo passo; caso o contrário, todos os grupos de atributos serão carregados; não apenas um atributo individual.
3. Pressione e **segure** o botão Load (Carregar).
4. Pressione o botão correspondente ao atributo "Intensity" (Intensidade) na tela, no painel de controle M1/M2GO/M2PC o Encoder tem funcionalidade de botão.
5. Solte o botão Load (Carregar).

Então, a tela do Programador parecerá assim:

 © 2013 Martin Professional A/S



Você vai notar que enquanto os atributos do obturador e foco do grupo de atributos Dim/Focus (Dimmer/Foco)ainda estiverem em branco, o atributo de intensidade estará carregado. Também estarão carregados os valores de intensidade do FX. Estes valores também podem ser limpos (consulte "Limpando o Programador") ou escondidos. Para esconder estes calores, pressione o botão suave "Show FX" (Mostrar FX) no topo do Programador, conforme mostrado abaixo.



Apesar de este comando esconde os valores de FX, eles ainda serão gravados (a menos que sejam excluídos na janela de opções dos comandos relevantes). Note o pequeno retângulo turquesa próximo ao número do aparelho de iluminação indicando que há valores escondidos no Programador.

 © 2013 Martin Professional A/S

USANDO CARREGAR PARA COPIAR APARELHOS DE ILUMINAÇÃO

Além da utilidade em carregar informações no Programador, a função Load (Carregar) também pode ser usada para copiar informações de um ou mais aparelhos de iluminação para outro ou outros aparelho de iluminação. Este processo é chamado "cópia". Na cópia, há dois tipos de aparelhos de iluminação: a fonte e o destino.

- Aparelho de Iluminação Fonte: É um aparelho de iluminação carregado no Programador que contém a informação que você deseja copiar para outro aparelho de iluminação.
- Aparelho de Iluminação de Destino: é o aparelho de iluminação que você deseja que imite o aparelho de iluminação fonte.

Perceba que o(s) aparelho(s) de iluminação fonte **deve(m)** estar carregado(s) no Programador para que possa(m) ser copiado(s).

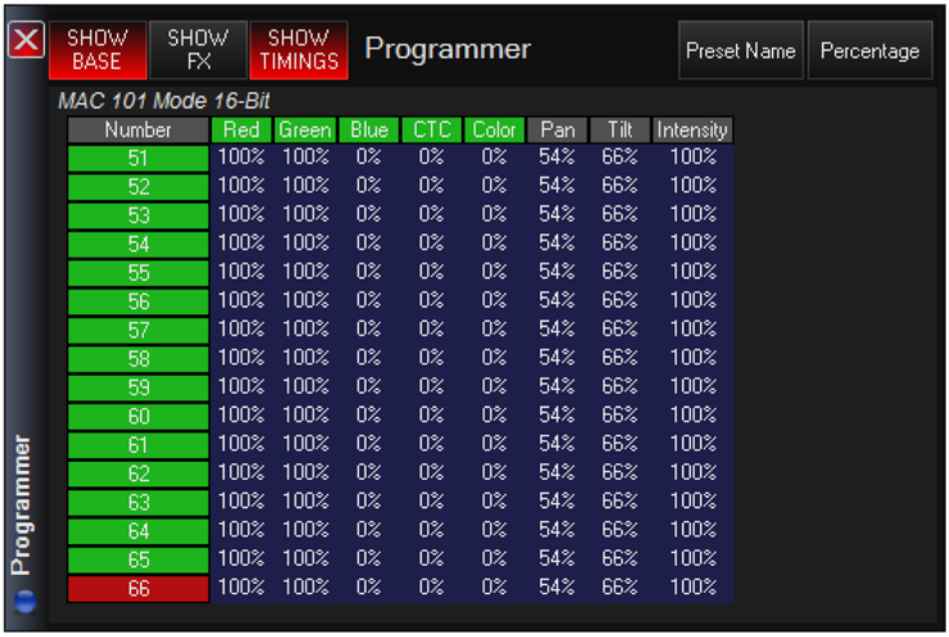
PARA COPIAR UM APARELHO DE ILUMINAÇÃO

Para copiar um aparelho de iluminação, o comando é **`Carregar xx @ yy`** onde "xx" é o destino e "yy" é a fonte. Como exemplo, usaremos o Perfil MAC 700, aparelhos de iluminação 25 a 36.

1. Selecione o aparelho de iluminação 51 completamente e configura os atributos de suporte giratório horizontal e vertical e as cores para valores inválidos

Number	Red	Green	Blue	CTC	Color	Pan	Tilt	Intensity
51	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%

2. Pressione o botão MAC 101 Group (Grupo MAC 101) **CARREGAR @ 51 ENTER**.



Number	Red	Green	Blue	CTC	Color	Pan	Tilt	Intensity
51	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
52	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
53	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
54	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
55	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
56	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
57	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
58	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
59	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
60	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
61	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
62	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
63	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
64	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
65	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%
66	100%	100%	0%	0%	0%	54%	66%	100%

 © 2013 Martin Professional A/S

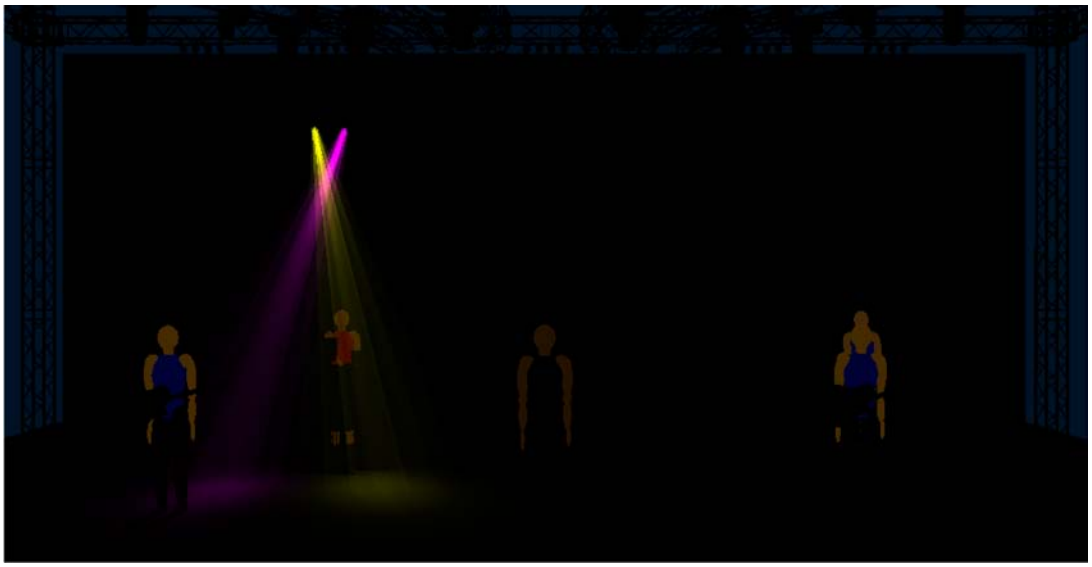
Usando o filtro na janela Load Options (Carregar Opções), é possível selecionar quais atributos específicos você deseja que o aparelho de iluminação de destino copie do aparelho de iluminação fonte. Caso você queira que os destinos copiem apenas a posição e intensidade da fonte, configure o filtro de acordo com estas configurações desejadas.

Você também pode copiar mais de um aparelho de iluminação para outros.

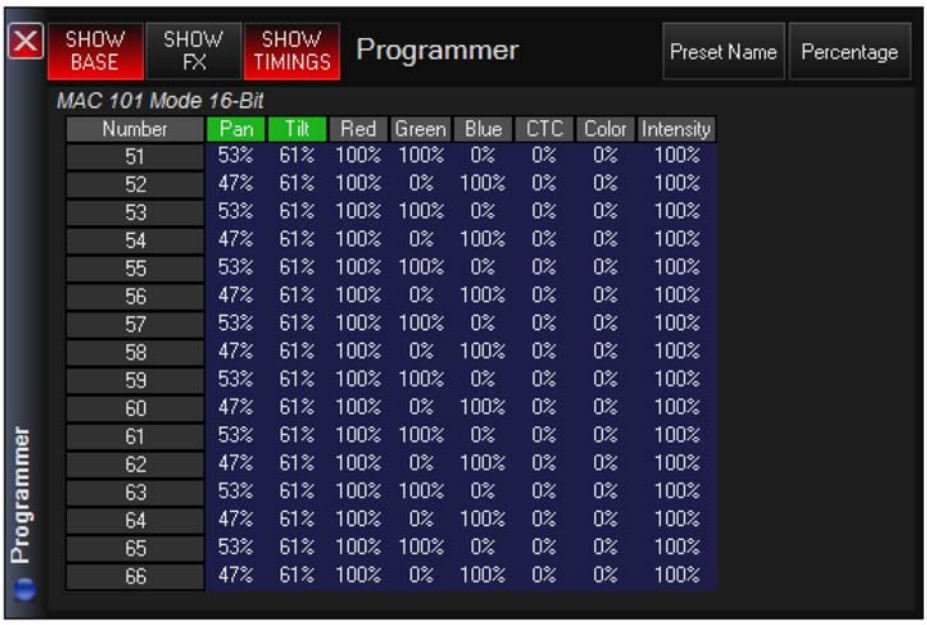
1. Selecione o aparelho de iluminação 51, carregue-o completamente e configure os atributos de suporte giratório horizontal e vertical e as cores para valores inválidos. Selecione o aparelho de iluminação 52 e faça o mesmo procedimento.

Number	Pan	Tilt	Red	Green	Blue	CTC	Color	Intensity
51	53%	61%	100%	100%	0%	0%	0%	100%
52	47%	61%	100%	0%	100%	0%	0%	100%

 © 2013 Martin Professional A/S



2. Pressione o botão MAC 101 Group (Grupo MAC 101) LOAD (CARREGAR) @ 51+52 ENTER



Number	Pan	Tilt	Red	Green	Blue	CTC	Color	Intensity
51	53%	61%	100%	100%	0%	0%	0%	100%
52	47%	61%	100%	0%	100%	0%	0%	100%
53	53%	61%	100%	100%	0%	0%	0%	100%
54	47%	61%	100%	0%	100%	0%	0%	100%
55	53%	61%	100%	100%	0%	0%	0%	100%
56	47%	61%	100%	0%	100%	0%	0%	100%
57	53%	61%	100%	100%	0%	0%	0%	100%
58	47%	61%	100%	0%	100%	0%	0%	100%
59	53%	61%	100%	100%	0%	0%	0%	100%
60	47%	61%	100%	0%	100%	0%	0%	100%
61	53%	61%	100%	100%	0%	0%	0%	100%
62	47%	61%	100%	0%	100%	0%	0%	100%
63	53%	61%	100%	100%	0%	0%	0%	100%
64	47%	61%	100%	0%	100%	0%	0%	100%
65	53%	61%	100%	100%	0%	0%	0%	100%
66	47%	61%	100%	0%	100%	0%	0%	100%

 © 2013 Martin Professional A/S

OUTROS COMANDOS DE CÓPIA

É possível copiar por grupos. Por exemplo **`Carregar Grupo xx @ yy`**.
Você também pode copiar aparelhos de iluminação de diferentes tipos. Há algumas limitações óbvias. Por exemplo, você não poderá copiar as informações de gobo do seu Holofote MAC 700 para o Perfil MAC 700. Você também não pode copiar a informação entre o CMY e a rotação de cores fixas dos aparelhos de iluminação. Porém, todas as informações comuns entre os tipos de aparelhos de iluminação poderão ser copiadas.

CARREGANDO UM APARELHO DE ILUMINAÇÃO COM INFORMAÇÕES DE SUGESTÕES

Também é possível extrair informações de uma sugestão previamente gravada em uma lista de sugestões selecionada. Conforme os exemplos anteriores, você pode aplicar filtros para determinar informações específicas que serão carregadas no Programador. Para extrair as informações da lista de sugestões, selecione primeiramente a sugestão (consulte "Selecionando uma Lista de Sugestões" para mais informações) e use o comando (Grupos ou Aparelhos de Iluminação selecionados) **`Carregar @ Sugestão xx Enter`** onde "xx" é o número de uma sugestão previamente gravada de onde você deseja extrair informações.

 © 2013 Martin Professional A/S

Limpando o Programador

As informações de atributos ou de aparelhos de iluminação inseridas no Programador vão permanecer nele até que elas sejam limpas. O botão "Clean" (Limpar) serve para três funções no Programador: pode ser usado para desativar aparelhos de iluminação selecionados, limpar o Programador completamente ou para limpar atributos ou grupos de atributos específicos.

A JANELA CLEAR OPTIONS (LIMPAR OPÇÕES)

A janela Clear Options (Limpar Opções) é usada não apenas para limpar os aparelhos de iluminação, mas também para desativar atributos. Quando você pressionar o botão Clear (Limpar), a janela Clear Options (Limpar Opções) aparecerá.

COMANDO DE CATEGORIA DE LIMPAGEM RÁPIDA

Estes botões não são tecnicamente usados para limpar atributos de aparelhos de iluminação, mas são usados para desativar atributos. Vale notar que nenhum destes botões exigem o comando "Enter" para serem executados. Estes comandos ignoram todos os outros filtros.

ALL INACTIVE (TODOS INATIVOS)	Todos os atributos de todos os aparelhos de iluminação no Programador serão desativados
SELECTED INACTIVE (INATIVOS SELECIONADOS)	Apenas os atributos de aparelhos de iluminação selecionados serão desativados
NON SELECTED INACTIVE (INATIVOS NÃO SELECIONADOS)	Os atributos de aparelhos de iluminação que não estão atualmente selecionados no Programador serão desativados

Nenhuma das opções acima estão configuradas como padrão.

CATEGORIA DE LIMPAR OPÇÕES

MAKE INACTIVE (DESATIVAR)	Ao selecionar este comando, os comandos atuais irão desativar os atributos selecionados baseados nos filtros aplicados em outros lugares
FULL CLEAR (LIMPEZA TOTAL) (padrão)	Este botão faz com que o comando atual limpe todos os atributos selecionados baseados nos filtros aplicados em outros lugares

CATEGORIA DE FILTROS EXTRA

Esta categoria de filtro é usada para determinar quais informações serão afetadas baseado não apenas nos tipos de atributos, mas nos tipos de valores. Ela também permite que você determine de elas vão afetar os aparelhos de iluminação selecionados ou os desativados.

SELECTED (SELECIONADOS) (padrão)	Quando em destaque, apenas os aparelhos de iluminação selecionados serão afetados
NON SELECTED (NÃO SELECIONADOS)	Quando em destaque, apenas os aparelhos de iluminação não selecionados serão afetados
BASE VALUES (VALORES DE BASE) (modo padrão ligado)	Estes valores englobam os atributos tradicionais: suporte giratório horizontal e vertical, cor, gobo, etc.
EFFECT VALUES (VALORES DE EFEITO) (modo padrão ligado)	Estes valores são os que estão associados diretamente aos efeitos: velocidade, modo e balanço do suporte giratório horizontal e vertical, etc. Para mais informações, consulte "Usando Macros".
TIMING VALUES (VALORES DE SINCRONIZAÇÃO) (modo padrão ligado)	Estes valores são aqueles associados com a sobreposição de "Atraso" e "Fade" usados para controlar quando e por quanto tempo determinado atributo irá se mover. Para maiores informações, consulte "Configurando o Tempo de Fade de um Atributo individual" e "Configurando o Tempo de Atraso de um Atributo".

 © 2013 Martin Professional A/S

CATEGORIA DE FILTRO

Usando estes filtros, é possível determinar quais grupos de atributos serão acionados no Programador. Por padrão, todos estes filtros estarão “ligados”.

Intensity (Intensidade)	Os atributos do grupo de atributos Dim/Focus (Dimmer e Foco) serão limpos.
Pan Tilt (Suporte Giratório Horizontal e Vertical)	Os atributos do grupo de atributos Suporte Giratório Horizontal e Vertical serão limpos.
Color (Cor)	Os atributos do grupo de atributos Cor serão limpos.
Gobo	Os atributos do grupo de atributos Gobo serão limpos.
Beam (Iluminação)	Os atributos do grupo de atributos Zoom e Prisma serão limpos.
Beam Effects (Efeitos de Iluminação)	Os atributos do grupo de atributos Efeitos/Velocidade serão limpos.
DEF FILTER (FILTRO PADRÃO)	Limpa todos os filtros selecionados da Categoria de Filtros

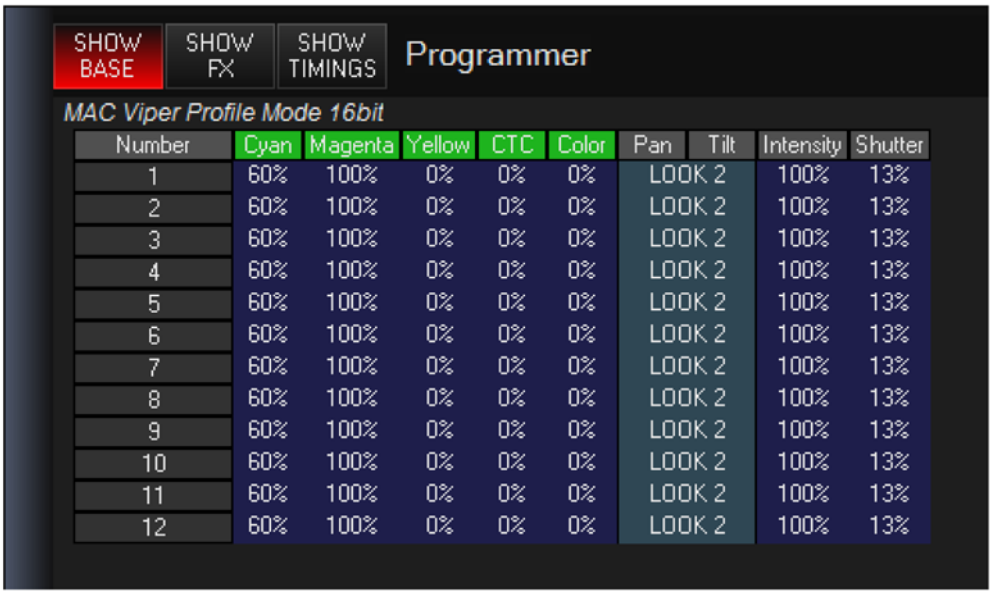
CATEGORIA PADRÃO

É uma categoria única onde não há nenhum filtro, mas que permite mudanças nos filtros padrão usados na janela Clear Options (Limpar Opções).

SET (CONFIGURAR)	Permite que o painel de controle se "lembre" de qualquer filtro que tenha sido aplicado para que na próxima vez que seja pressionado "Clear" (Limpar), os mesmos filtros sejam selecionados.
RESET (REINICIAR)	Não há indicação de quando este botão está pressionado. Faz com que a janela Clear Options (Limpar Opções) volte à configuração de filtros padrão.

Limpando Atributos Individuais

Enquanto a janela Clear Options (Limpar Opções) é útil e efetiva para limpar os grupos de atributos, ela também possibilita a limpeza de um atributo individual usando o botão Clear (Limpar). Consulte as instruções na tela abaixo:



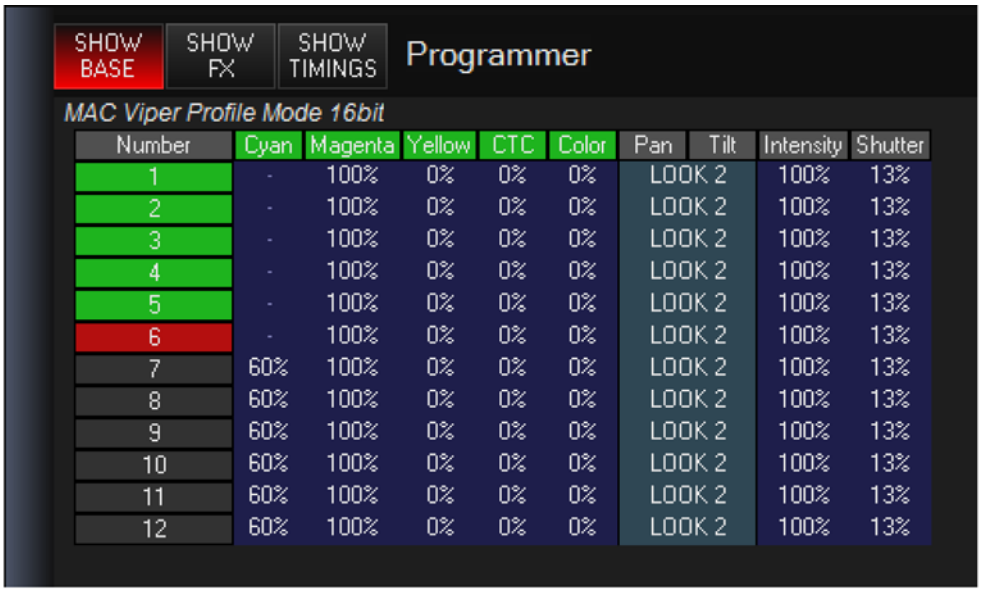
Number	Cyan	Magenta	Yellow	CTC	Color	Pan	Tilt	Intensity	Shutter
1	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
2	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
3	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
4	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
5	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
6	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
7	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
8	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
9	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
10	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
11	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
12	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%

Para limpar o atributo "Cyan" (Ciano) apenas do primeiro Perfil 6 Mac Viper, usaríamos os seguintes botões:

1. Aparelhos de iluminação selecionados -1 **`THRU 6 ENTER`**
2. Pressione o botão do grupo de atributo "Color [Cor]" no LCD.
3. Pressione e **segure** o botão "Clear" (Limpar).
4. Pressione o botão de atributos do ciano.

Então, a tela do Programador parecerá assim:

 © 2013 Martin Professional A/S



Number	Cyan	Magenta	Yellow	CTC	Color	Pan	Tilt	Intensity	Shutter
1	-	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
2	-	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
3	-	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
4	-	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
5	-	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
6	-	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
7	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
8	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
9	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
10	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
11	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%
12	60%	100%	0%	0%	0%	LOOK 2		100%	13%

Note que os atributos do ciano no primeiro Perfil 6 Mac Viper está configurado para inativo agora. Ás vezes, nos referimos a este comando como "remoção".

Removendo Aparelhos de Iluminação Inteiros do Programador

Para remover aparelhos de iluminação indesejados do Programador, use o seguinte processo:

- Caso o aparelho de iluminação não tenha informações de atributos, -Pressione "-" **(menos) (número do aparelho de iluminação) Enter**.
- Caso haja informações do atributo no Programador -Pressione **Limpar (número do aparelho de iluminação) Enter** e então **"-" (menos) (mesmo número do aparelho de iluminação) Enter**. O comando Limpar deleta as informações do atributo e o comando Menos remove o aparelho de iluminação do Programador. Para mais informações dobre o comando Limpar, consulte "Limpando Atributos Individuais".

Atributos Base se referem a coisas como intensidade, suporte giratório horizontal e vertical e cores que possam ser manipuladas usando os atributos de correia dentada, de apuros, etc.

> ***Dica Rápida: Você pode remover rapidamente os aparelhos de iluminação selecionados pressionando*** **Limpar Enter** ***e então*** **0 Enter.**

 © 2013 Martin Professional A/S

Gravando Sugestões

Agora que você pode manusear os aparelhos, vamos explorar os modos de armazenamento dessas lindas sugestões a serem reproduzidas mais tarde...

 © 2013 Martin Professional A/S

Gravando uma Sugestão Simples

Há três modos principais de gravação dos conteúdos do Programador em uma sugestão. O primeiro é pressionar "Gravar" e, em seguida, o Botão de Seleção da reprodução desejada da lista de sugestões. Ao fazer isto, a sugestão será adicionada à extremidade da lista como o próximo número "inteiro". Se selecionar uma reprodução vazia, será solicitado, primeiramente, que você selecione o tipo de lista de sugestões (Lista de Sugestões, Acompanhamento, Superposição, etc.) e, em seguida, as informações no Programador serão salvas como sugestão 1.

O segundo modo de salvar as informações como sugestão é especificar o número dela utilizando o teclado. As informações serão, então, salvas como o número de sugestão especificado na *lista de sugestões selecionadas*. Por exemplo:

`Gravar Sugestão 21 Entrar`

salvará a informação como sugestão 21.

O terceiro modo de salvar as informações como sugestão é simplesmente pressionar **`Inserir a Gravação`**. Isto salvará as informações como a próxima sugestão com número "inteiro" na *lista de sugestões selecionadas*.

A utilização de qualquer um destes métodos para a gravação de uma sugestão fará com que seja exibida a janela Opções de Gravação. Para sugestões simples,

isto pode ser ignorado, mas, conforme você lerá abaixo, este é um dispositivo bastante útil.

 © 2013 Martin Professional A/S

A Janela de Opções de Gravação

A janela Opções de Gravação é uma ferramenta avançada na criação de grupos e pré-ajustes, mas é especialmente adequada para a manipulação de dados de sugestão. A janela Opções de Gravação pode ser utilizada para filtrar exatamente quais atributos do Programador serão gravados em uma sugestão, grupo ou pré-ajuste e, no caso das sugestões, onde estará gravada. Ela será exibida sempre que o botão "Gravar" for pressionado. Vamos examinar cada categoria das opções de gravação.

Categoria das Opções de Gravação

As opções nesta categoria dizem respeito, principalmente, a sugestões.

JUNTAR O comando de juntar adicionará todos os atributos selecionados à sugestão, ao grupo ou ao pré-ajuste destinados. Atributos que estavam anteriormente na sugestão, no grupo ou no pré-ajuste não serão sobrescritos, a menos que sejam incluídos nas informações a serem adicionadas.

SUBSTITUIR	Onde Juntar adiciona informações, a função Substituir irá sobrescrever todos os atributos existentes. Quaisquer valores de atributo anteriormente existentes serão apagados e os conteúdos do Programador serão inseridos. Isto pode ser utilizado com sugestões, grupos e pré-ajustes.
INSERIR ANTES	Utilizado exclusivamente com sugestões, este comando irá inserir os dados especificados do Programador como "sugestão de ponto", imediatamente antes da sugestão-alvo.
INSERIR DEPOIS	É o mesmo que "Inserir Antes", exceto que as informações são adicionadas após a sugestão-alvo.
REMOVER	Esta função é similar ao comando Limpar e requer discussão adicional. Veja abaixo.

REMOVER GRAVAÇÃO

A função Remover Gravação é similar à função Limpar, exceto que onde esta função removerá um atributo do Programador, a função Remover Gravação removerá o atributo de uma sugestão. Para ver como funciona a função Remover Gravação, siga estas etapas:

1. Utilizando os Perfis Mac Viper do arquivo de treinamento M-Series, grave uma sugestão 1 utilizando intensidade, panorâmica, inclinação e gobo.
2. Limpe o Programador e reproduza a sugestão.
3. Selecione os 12 primeiros Perfis Mac Viper - 1 A 12 ENTRAR.
4. Coloque um valor no Programador para a roda "Gobo 1". Pode ser qualquer valor diferente de zero. (Isto funcionará para qualquer outro atributo também).

Number	Gobo 1	Gobo 1 Rot	Gobo 2	Gobo 2 Rot	Gobo 3	Gobo 3 Speed
1	15%	-	-	-	-	-
2	15%	-	-	-	-	-
3	15%	-	-	-	-	-
4	15%	-	-	-	-	-
5	15%	-	-	-	-	-
6	15%	-	-	-	-	-
7	15%	-	-	-	-	-
8	15%	-	-	-	-	-
9	15%	-	-	-	-	-
10	15%	-	-	-	-	-
11	15%	-	-	-	-	-
12	15%	-	-	-	-	-

5. Pressione Gravar para exibir a janela Opções de Gravação.

 © 2013 Martin Professional A/S

6. Selecione Remover
7. Pressione Sugestão 1 Entrar
8. A janela pop-up Remover Gravação abrirá.

Additional information required
Do you want to REMOVE values based on SIMPLE Programmer filter or EXACT Programmer filter?
SIMPLE
EXACT

Você terá as seguintes opções.

- Remover Gravação Simples: Qualquer valor para o atributo especificado será removido da sugestão. Todos os aparelhos com esse atributo no Programador serão configurados para zero, seja qual for o seu nível atual.
- Remover Gravação Exata: Apenas os valores no mesmo nível preciso serão removidos. Exemplo: Se uma sugestão tiver algum aparelho a 50% de ciano e outros a 100% de ciano, levar os aparelhos para 100% de ciano e executar uma Remover Gravação Exata apenas removerá os valores dos aparelhos naquele nível. Os níveis de ciano dos outros aparelhos permanecerão em 50%.

9. Selecione "Simples". Os níveis de atributo gobo são removidos da sugestão.

SHOW FX
SHOW TIMING
SHOW TRACKED
Cuelist Values
MAC Viper Profile Mode 16bit
Number Pan Tilt Cyan Magenta Yellow Intensity
1 LOOK 4 MAGENTA 100%
2 LOOK 4 MAGENTA 100%
3 LOOK 4 MAGENTA 100%
4 LOOK 4 MAGENTA 100%
5 LOOK 4 MAGENTA 100%
6 LOOK 4 MAGENTA 100%
7 LOOK 4 MAGENTA 100%
8 LOOK 4 MAGENTA 100%
9 LOOK 4 MAGENTA 100%
10 LOOK 4 MAGENTA 100%
11 LOOK 4 MAGENTA 100%
12 LOOK 4 MAGENTA 100%
CueList Values

10. Pressione Limpar Limpar para limpar o Programador.

Nota: Remover Gravação pode ser utilizado também com uma variedade de sugestões como em `Gravação (Remover) 1 a 3 + 9 Entrar`***. Isto removerá valores das sugestões 1, 2, 3 e 9.***

 © 2013 Martin Professional A/S

Categoria das Opções de Origem

Esta categoria permite incluir ou filtrar atributos inativos. Para uma definição de atributos inativos, consulte "A Tela do Programador"

APENAS ATIVO	Apenas atributos ativos serão gravados.
ATIVO E INATIVO	Os atributos ativos e inativos serão gravados.

Categoria de Filtragem Extra

Estes três filtros determinam quais tipos de atributo serão gravados.

VALORES DE BASE	Ao cancelar a seleção, os "canais de base" (aqueles selecionados com os botões de LCD de grupo de atributo) não serão gravados.
VALORES DE EFEITO	Ao ser cancelada a seleção, os "Canais de Efeitos", aqueles definidos nos grupos de atributo Efeito Regular e Efeito de Tempo, encontrados nos botões de LCD de grupo de atributo, não serão gravados.
VALORES DE SINCRONISMO	Estes valores são aqueles que são associados com as substituições "Atraso" e "Apagar", utilizadas para controlar quando e por quanto tempo um determinado atributo se moverá. Para mais informações, consulte "Configuração de um Tempo Individual de Apagamento de Atributo" e "Configuração de um Tempo de Atraso de Atributo".

Categoria de Opções Extras

O botão "APENAS SUGESTÃO" quebra o método normal de gravação. A M-Series é um console de rastreamento. Isto significa que, quando uma alteração é feita, ela rastreia aquela informação à frente através da lista de sugestões. No entanto, há ocasiões em que você pode desejar gravar informações apenas em uma sugestão específica, sem rastrear. O botão "Apenas Sugestão" permitirá isso. Quando selecionado, as informações que são gravadas nessa sugestão não rastrearão à frente. Serão contidas apenas dentro dessa sugestão. A única exceção a isto é quando "Apenas Sugestão" está selecionado e você grava uma nova sugestão no final de uma lista de sugestões. Nesse caso, as informações rastrearão à frente.

Categoria de Seleção

Os filtros nesta categoria permitem selecionar os aparelhos para gravar em sugestões e pré-ajustes. Não se aplicam a grupos de gravação. Os filtros podem ser combinados para gravar aparelhos selecionados e não selecionados.

Aparelhos Selecionados	Aparelhos selecionados (nos campos em vermelho ou verde brilhante) são gravados em sugestões e pré-ajustes.
Não Selecionado	Aparelhos não selecionados (nos campos em azul ou verde escuro) são gravados em sugestões e pré-ajustes.

Categoria de Filtro

Estes filtros determinam quais grupos de atributo serão gravados em uma sugestão, grupo ou pré-ajuste.

Intensidade	Atributos no grupo de atributos Intensidade serão gravados.
Panorâmica Inclinação	Atributos no grupo de atributos Panorâmica Inclinação serão gravados.
Cor	Atributos no grupo de atributos Cor serão gravados.
Gobo	Atributos no grupo de atributos Gobo serão gravados.
Feixe	Atributos no grupo de atributos Feixe serão gravados.
Efeitos de Feixe	Atributos no grupo de atributos Efeitos de Feixe serão gravados.
FILTRO PADRÃO	Limpa todos os filtros selecionados da Categoria de Filtro

Categoria Padrão

Esta é uma categoria exclusiva no sentido de que não faz filtragem em si, mas permite que você altere os filtros padrão na janela Opções de Gravação.

APARELHO	Faz com que o console se "lembre" de qualquer um dos filtros que você aplicou, de modo que, na próxima vez que pressionar Gravar, aqueles mesmos filtros serão selecionados. Nota: não há retorno quando você pressiona este botão (ele não muda de cor).
REINICIAR	Faz com que a janela Opções de Gravação retorne para sua configuração padrão de filtro.

Os filtros podem ser combinados de muitas maneiras, de modo que, por exemplo, você pode juntar apenas os valores ativos para gobo e cor em uma sugestão, sem rastrear, conforme mostrado abaixo.

 © 2013 Martin Professional A/S

Categoria de Tempo

Os botões de categoria de Tempo não são filtros; eles simplesmente fornecem um modo conveniente de selecionar o tempo de apagamento ao gravar sugestões. Os valores que preenchem os botões são determinados no menu sob Mostrar > Configurações > Tempos de Apagamento de Sugestão. Consulte "Guia de Tempos de Apagamento de Sugestão".

 © 2013 Martin Professional A/S

Gravando um Conjunto de Sugestões

O console permite que várias sugestões sejam gravadas simultaneamente. Isto se chama "gravação de faixa". Um exemplo de gravação de faixa é **`Sugestão de Gravação 3 + 4 + 5 Entrar`**, que gravará o conteúdo do Programador nas sugestões 3, 4 e 5.

> ***Nota Importante: Ao gravar uma faixa de sugestões, os valores serão gravados em cada sugestão como valores ativos. Utilizando o exemplo acima, se após a gravação da sua faixa de sugestões você então fizer uma alteração na sugestão 3, ela não rastreará por meio das sugestões seguintes. Isto é similar à gravação de cada uma das sugestões como Apenas Sugestão. No entanto, para restaurar o rastreio para a lista de sugestões, você poderá utilizar o botão Desbloquear a Lista de Sugestões na janela de Opções da Lista de Sugestões. Consulte Desbloquear a Lista de Sugestões.***

 © 2013 Martin Professional A/S

Criando uma Lista de Sugestões

As sugestões são o meio principal de programação da Série M. Suas sugestões são salvas em vários tipos de listas que são atribuídas aos controles de execução - e executadas por eles.

Ao criar e executar suas sugestões, é importante perceber que a Série M é um console "Latest Takes Precedence" (LTP) e o que significa. Há duas coisas básicas que você precisa saber sobre os consoles LTP.

Primeiro, como o termo implica, as últimas instruções geralmente têm precedência sobre as instruções anteriores. Se executar duas ou mais sugestões com valores diferentes para o mesmo atributo de aparelho, diga que a primeira sugestão chama o gobo de pontos em todos os perfis Mac Viper e a segunda sugestão chama o gobo Blocos, depois o valor que é expresso será a última chamada.

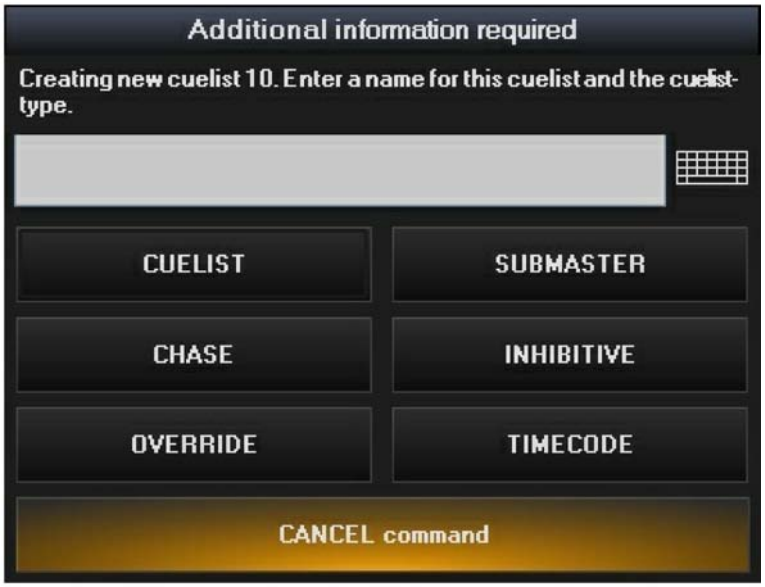
Se uma sugestão não tiver nenhum valor (também conhecido como nulo) para um atributo de aparelho específico, então não há nenhum controle para tal atributo. *Uma sugestão não vai exceder os valores anteriores por um atributo, caso não tenha um valor próprio para substituir com*. Se neutralizar os valores de gobo da segunda sugestão para Mac Vipers no estágio direito, depois executar chamaria os blocos no outro Mac Viper, mas esses, no lado direito, ficariam com os pontos, pois a segunda sugestão não tem controle do atributo de gobo nesses aparelhos. Esta é a segunda coisa que precisa saber.

 © 2013 Martin Professional A/S

Exemplo: Criando uma Lista de Sugestões

Será útil criar uma lista com 5 sugestões, conforme descrito abaixo antes de dar uma boa olhada na tela da Lista de Sugestões Selecionada.

1. Selecione um grupo ou grupos de aparelhos e foque neles.
2. Pressione **`Registrar`**. A janela "Registrar Opções de Sugestão" vai abrir.
3. Pressione o Botão Seleção em um controle de playback vazio. Aparecerá a seguinte janela pop-up quando registrar a primeira sugestão em uma lista nova:



4. Neste ponto, é possível oferecer uma lista de sugestões com um rótulo usando o teclado embutido. Se deixado em branco, o nome da lista vai exibir o número padrão. No momento, deixe este campo em branco.
5. Selecione um tipo de "Lista de Sugestões". A sugestão vai automaticamente ser atribuída ao controle de playback e ser a lista de sugestão selecionada. Por padrão, o potenciômetro motorizado vai aumentar até completar, o Botão de Seleção vai ficar preto com o texto invertido e a sugestão 1 será gravada.
6. Sem apagar o Programador, altere os atributos nos aparelhos selecionados e repita as etapas 1-4 até ter um total de 5 sugestões.

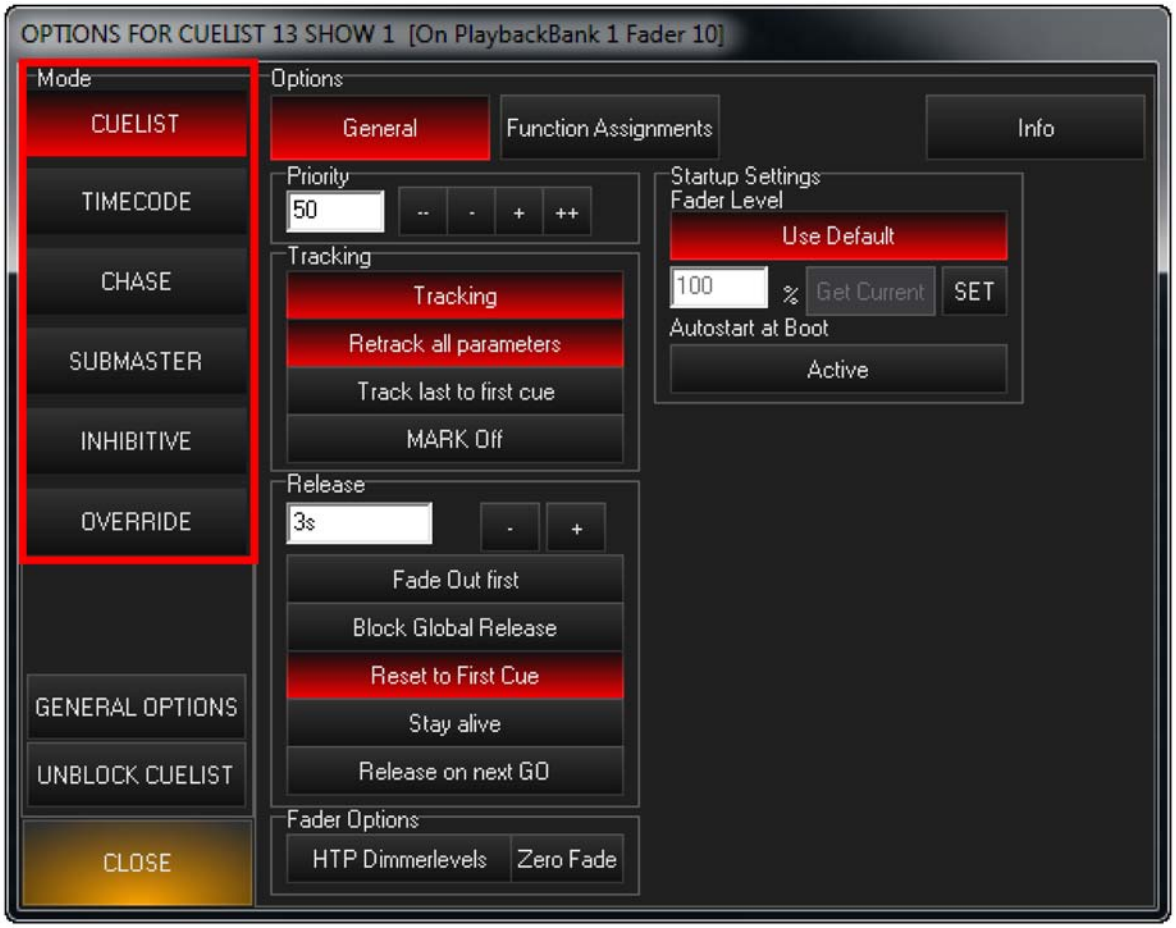
 © 2013 Martin Professional A/S

Modos de Lista de Sugestões

A Série M oferece várias maneiras de operar a lista de sugestões.

Lista de sugestões

A Série M dá suporte a vários tipos de lista de sugestões: LISTA DE SUGESTÕES, CÓDIGO DE TEMPO, CADEIA, SUBMASTER, INIBITIVO e EXCESSO. A seleção do tipo é feita na janela Opções da Lista de Sugestões, que é possível acessar ao pressionar o botão "opções" na tela Lista de Sugestões Selecionada.



 © 2013 Martin Professional A/S

Opções de Listas de Sugestões

A janela de Opções de Listas de Sugestões é dividida em duas partes diferentes, Modo e Opções. No momento, vamos focar as Opções de Listas de Sugestões. Para saber mais sobre os Modos de Listas de Sugestões, consulte "Modos de Listas de Sugestões." À direita dos modos de listas de sugestões estão várias outras configurações que podem ser aplicadas a ela. Essas opções são dinâmicas; mudam dependendo do modo que está selecionado.

Opções de Listas de Sugestões Comuns

Há cinco grupos de Opções de Listas de Sugestões que são comuns a cada tipo. Esses grupos estão explicados abaixo. Os grupos que são específicos a certo tipo de lista de sugestões serão discutidos posteriormente.

Prioridade	Exceto a definição do nível de prioridade de uma lista de sugestões, este grupo contém seleções que determinam o comportamento de uma lista quando os conteúdos são excedidos por outra.
Rastreamento	Isso determina como a lista de sugestões lida com os valores rastreados. Também inclui um controle para o recurso de marcação automática. Para mais informações, consulte "Marcação Automática."
Release	Esta seção determina o comportamento quando uma lista de sugestões é liberada ou reiniciada.
Opções do Potenciômetro	Determina o comportamento da intensidade do aparelho com relação ao posicionamento do potenciômetro da lista de sugestões.
Configurações de Início	Aqui é possível definir um nível de potenciômetro padrão ou fazer a lista de sugestões executar automaticamente em um console.

Prioridade

O console atribui uma prioridade a cada lista de sugestões. A configuração da prioridade pode ir de 1 a 100 com 100 sendo a prioridade mais alta e 50, a padrão. Uma lista de sugestões de prioridade mais alta vai ter precedência sobre uma de prioridade mais baixa. A configuração de prioridade pode ser aumentada ou diminuída por um (+ e -) ou dez (++ e --). O comportamento dos aparelhos na lista de sugestões depende da ordem em que as listas são ativadas e os conteúdos dela.

Opções de Listas de Sugestões de Rastreamento

A seção de Rastreamento da tela de Opções de Listas de Sugestões contém configurações que podem ter um impacto bem significativo no comportamento das sugestões em sua exibição.

 © 2013 Martin Professional A/S

Rastreamento (PADRÃO LIGADO)

Como mencionado anteriormente, o console é, por padrão, para rastreamento. Para assim dizer que quando é feita uma alteração, busca a informação encaminhada pela lista de sugestões. Quando o rastreamento está desligado para uma lista de sugestões, a única informação que é gravada na sugestão ou executada é aquela que está no Programador quando a sugestão é gravada. Se, por exemplo, a sugestão um tiver informação de intensidade apenas e a 2 tiver informação de suporte giratório horizontal e vertical quando gravado, com o rastreamento desligado, os aparelhos vão mover quando a sugestão 2 for executada, mas, como não há informação de intensidade no Programador no momento em que a sugestão 2 foi gravada, os aparelhos vão à intensidade zero.

Busque novamente todos os parâmetros (PADRÃO LIGADO)

Como mencionado anteriormente, o console é um "Last Takes Precedence". Significa que uma sugestão gravada contém somente aqueles valores que mudaram da anterior. Ao passar a lista de sugestões na sequência desde a parte superior, isso não será necessariamente observado. Porém, se estiver para iniciar no meio da lista que deve ver, por exemplo, somente uma alteração de cor, caso sejam todas as gravadas naquela sugestão. A função Backtrack vai ler o estado da sugestão em vez de apenas as informações dos atributos gravadas naquela sugestão. Em outras palavras, vai olhar para trás para as sugestões anteriores e aplicar todas as alterações de atributos que foram feitas até o momento. Ao fazer isso, se começar no meio da lista de sugestões, o olhar no estágio será o mesmo que se passasse pela lista desde o começo.

Rastrear da última à primeira sugestão (DEFAULT ON)

Ao ir adiante a partir da última sugestão, a lista vai fazer o ciclo de volta até a primeira. Com o "Rastrear da última para a primeira sugestão" habilitada, os valores que estavam ativos na última sugestão, mas estão nulos na primeira, vão persistir já que a lista volta à primeira sugestão. Quando está desabilitado, os valor ficarão nulos novamente ao voltar à primeira sugestão.

MARK Off (DEFAULT OFF)

A função MARCAR é discutida em detalhes posteriormente. Para mais informações, consulte "Marcação Automática."

Opções de Listas de Sugestões de Liberação

Esta seção determina o comportamento quando uma lista de sugestões é liberada ou reiniciada.

Tempo de liberação padrão

O tempo de liberação padrão para todas as listas de sugestões é de 3 segundos, com todos os atributos sendo liberados simultaneamente. Aquele comportamento pode ser modificado nesta seção.

Fade Out primeiro

Quando habilitados, os valores de intensidade vão diminuir no tempo padrão especificado primeiro e, depois, todos os outros atributos vão seguir quando a intensidade tiver chegado a zero, outra vez no tempo padrão especificado. (padrão desligado)

Block Global Release

Quando selecionado, os comandos de liberação global são ignorados. (padrão desligado). Os usos comuns incluem luzes domésticas, luz de trabalho, hazers ou outro elemento que precisa continuar ativo, a menos que liberado deliberadamente.

Redefinir para primeira sugestão

Quando habilitado (vermelho), a lista de sugestões redefine a sugestão 1, quando liberada. Quando desabilitada (cinza), a lista de sugestões não é redefinida, vai retomar a partir do ponto de parada até a seguinte.

Stay alive (DEFAULT OFF)

Stay Alive determina as ações dos atributos que são comuns entre as duas listas de sugestões diferentes. Um exemplo é a melhor maneira de descrever a função de Stay Alive: Exemplo com Stay alive ON

1. A lista de sugestão A controla os atributos x, y e z.
2. A lista de sugestão B controla os atributos x, y, z e todos os outros atributos.
3. Na Lista de Sugestões A, Stay Alive está ligada (destacada em vermelho.)
4. A lista de sugestões está em execução. Quando a lista de sugestões B começa, ela toma o controle dos atributos x, y e z.
5. A lista A libera automaticamente as sugestões (LED azul em playback apaga).
6. Quando a lista de sugestões B é liberada, os atributos x, y e z vão a zero.

 © 2013 Martin Professional A/S

Exemplo com Stay alive OFF

1. A lista de sugestão A controla os atributos x, y e z.
2. A lista de sugestão B controla os atributos x, y, z e todos os outros atributos.
3. Na Lista de Sugestões A, Stay Alive está desligado (não destacada em vermelho.)
4. A lista de sugestões está em execução. Quando a lista de sugestões B começa, ela toma o controle dos atributos x, y e z.
5. A lista de sugestões A não libera sua lista (LED azul no botão de playback continua acesa), embora a lista B esteja controlando os atributos x, y e z.
6. Quando a lista de sugestões B é liberada, os atributos x, y e z voltam ao controle da lista A.

Observe que para o Stay Alive funcionar da maneira descrita acima, a sugestão na lista B deve conter todos os atributos da sugestão na lista A. Caso contrário, quando a lista B for liberada, esses atributos tirados da A serão enviados a zero.

Release on next GO (DEFAULT OFF)

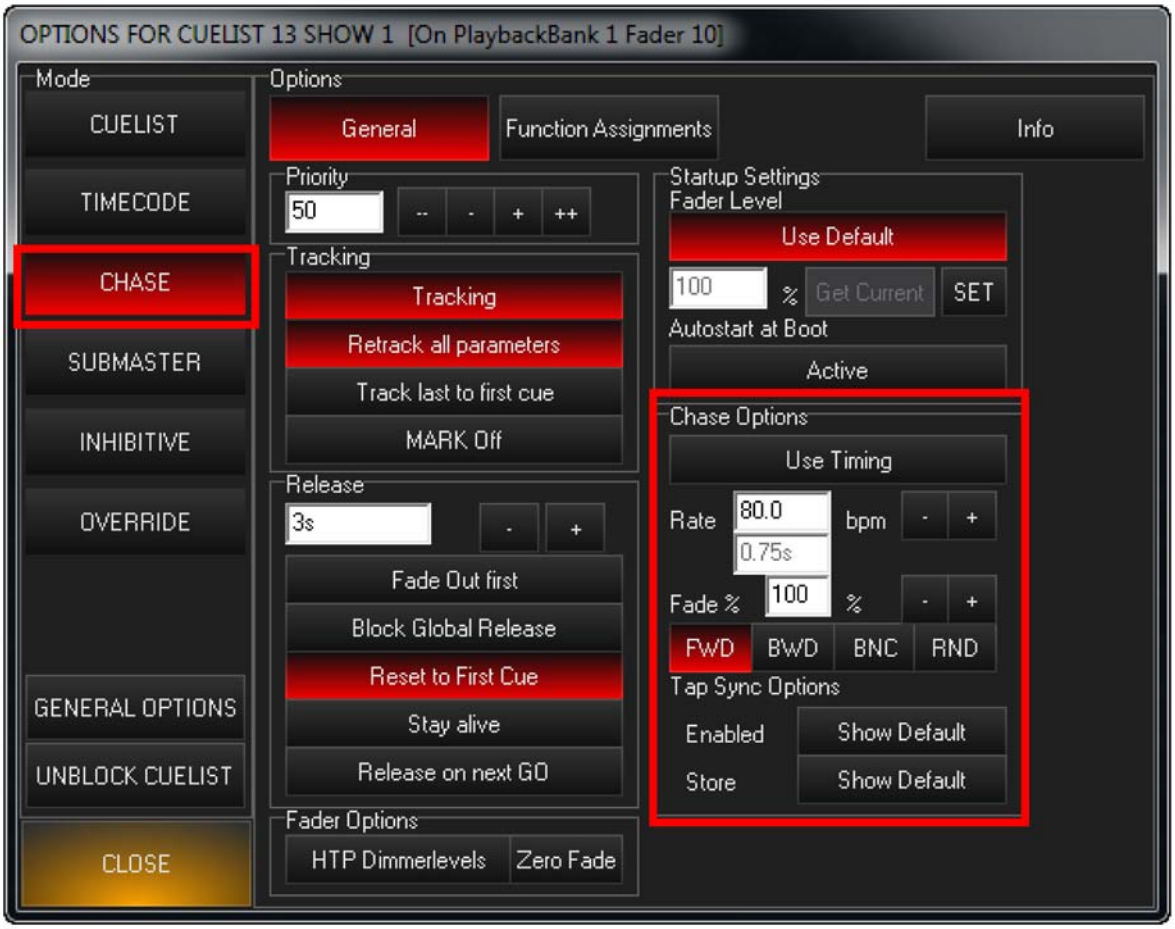
Quando esta opção for selecionada, o próximo comando Ir a partir de qualquer outra lista de sugestões (não aquela que está sendo modificada) vai liberar a lista atual.

Opções do Potenciômetro

Níveis de Dimmer de HTP	Quando habilitado (vermelho), esta opção muda o comportamento LTP padrão do potenciômetro para HTP (highest takes precedence). Os níveis do dimmer de HTP não vão exceder nem ser excedidos pelos potenciômetros de LTP.
Dimmers do Potenciômetro Zero	Ao usar os níveis de dimmer de HTP, esta opção causa a intensidade para encaixar nos níveis programados, ignorando o tempo de fade da sugestão.

Cadeia

Uma lista de sugestões de cadeia é aquela que, quando executada, vai automaticamente da primeira à última sugestão e depois volta para o início e continua novamente até que a lista seja liberada. Qualquer lista de sugestões regular pode ser usada como cadeia. Quando uma lista é definida como cadeia, cada sugestão individual é uma "etapa". Para definir uma lista de sugestões para a cadeia, selecione a lista e pressione o botão "Opção" no canto superior esquerdo da tela Lista de Sugestões Selecionada. Quando a tela Opções de Listas de Sugestões abre, pressione o botão "Cadeia" no lado esquerdo da tela.



 © 2013 Martin Professional A/S

Quando o modo Cadeia é selecionado, abre uma nova caixa "Opções de Cadeia" no canto direito inferior da tela de opções. A partir daqui, é possível definir a taxa de batidas por minuto de execução da sugestão e a porcentagem do potenciômetro.

Use Timing (default Off)	Quando selecionado, a cadeia vai passar pelas sugestões derivando o tempo de qualquer atributo que foi gravado nas sugestões.	
Beats Per Minute/ Batidas por Minuto (BPM)	Esta configuração determina o tempo entre a execução de cada etapa de uma cadeia. O padrão é 80 bpm ou 1 etapa a cada 0.75 segundo. É possível aumentar ou diminuir o bpm usando os botões "+" e "-" à direita da tela de bpm.	
Fade%	Este é o tempo que cada etapa vai se mover realmente. Por exemplo, se definir o bpm a 15, ou 4 segundos por etapa, e depois o Fade% a 25, cada etapa irá executar/mover em 1 segundo (25% de 4 segundos) e, então, estará em standby por 3 segundos antes de executar a etapa seguinte. É possível aumentar ou diminuir o Fade% usando os botões "+" e "-" à direita da tela de Fade%. Também é possível usar a correia de comando de playback para alterar este valor.	
FWD (default)	Esse botão se refere à progressão das sugestões pela lista. Quando selecionado, a lista de sugestões vai da primeira à última e depois volta ao topo da lista novamente e repete.	
BWD	Também conhecido como "retrocesso", a ordem em que as sugestões são executadas é invertida, começando com a última sugestão na lista e invertendo a ordem até a primeira, depois reiniciando com a última novamente.	
BNC	A função "bounce" executa pela lista de sugestões primeiro para frente e, depois, na ordem inversa. Em uma lista de sugestão 4, as sugestões executariam na ordem de 1,2,3,4,3,2,1,2...etc.	
RND	As sugestões serão executadas randomicamente.	
Opções de Tap Sync	Enquanto for possível definir o tempo para as etapas usando o BPM ou as funções "Tempo de Uso", também é possível definir o tempo da velocidade da etapa usando a função "Tap sync". Quando habilitado, o botão IR para a lista de sugestões de cadeia é usado para determinar a velocidade. Ao "bater" no botão ir repetidamente, o console vai determinar automaticamente o BPM e ajustar a velocidade da cadeia de modo adequado.	
	Mostrar Padrão	Quando selecionado, as configurações globais de TapSync são usadas. Podem ser definidos no menu do console em Exibir>Configurações de Sugestões>TapSync.
	Habilitado (padrão desligado)	Quando selecionado, vai permitir que o botão IR determine a velocidade para a cadeia.
	Atualizar Padrão da Lista de Sugestões (padrão desligado)	Quando o recurso Tap Sync é usado, é uma neutralização para o tempo registrado da lista de sugestões e não é, por padrão, gravado. Quando selecionado, o "Atualizar Padrão da Lista de Sugestões" vai registrar e retomar o tempo definido anteriormente usando o Tap Sync.

Enquanto as configurações de Fade% e BPM podem ser alteradas "ao vivo" usando a correia de comando de playback, no caso do Fade%, é sugerido que a configuração seja alterada na janela de Opções de Sugestão, já que é muito mais preciso que a correia.

Agora é possível executar a cadeia ao fechar o pop-up de "Opções de Sugestão" e pressionando o botão "ir" no potenciômetro de playback apropriado.

 © 2013 Martin Professional A/S

Excesso

As listas de sugestões de excesso são uma exceção à regra de LTP. Elas têm as seguintes características:

- Os níveis para atributos dados a uma sugestão em uma lista de neutralização neutraliza os níveis de atributos em outros tipos de listas de sugestões. Não neutralizam Programador, Grand Master ou Masters de Grupo.
- O cruzamento do potenciômetro diminui todos os atributos na sugestão neutralizada. A 0%, a lista neutralizada não tem nenhum controle; a 100%, tem controle total.
- A prioridade da lista de sugestões não se aplica; todas as neutralizações têm a mesma prioridade. Se houver duas listas de neutralização tocando, a última pega a precedência.
- O rastreamento não funciona nas listas de sugestões neutralizadas.
- A função atualizada não funciona totalmente e com outros tipos de lista de sugestões. Use o registro ou edite.

 © 2013 Martin Professional A/S

Nota: O comportamento do potenciômetro padrão para uma neutralização habilita UP+GO e DOWN+RELEASE, para elevar e abaixar o potenciômetro vai ativar e liberar a neutralização automaticamente. Pode ser alterado na seção "Atribuições da Função" da janela Opções de Listas de Sugestões.

Combinação de Sugestões - Neutro

Para demonstrar o comportamento de uma lista de sugestões neutra, faça o seguinte:

1. Libere todos os playbacks (mantenha Snap e pressione Release) e apague o Programador.
2. Selecione todos os perfis Mac Viper e ajuste à intensidade total (Grupo 1 Total).
3. Carregar os valores padrão do suporte giratório horizontal/vertical (em "Pan Tilt" 0 Enter).
4. Vamos colocar uma cor e um gobo e deixar girar por uma boa medida. A tela do seu Programador deve ser assim:

MAC Viper Profile Mode 16bit

Number	Intensity	Shutter	Gobo 1	Cyan	Magenta	Yellow	Pan	Tilt
1	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
2	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
3	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
4	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
5	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
6	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
7	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
8	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
9	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
10	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
11	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
12	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
13	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
14	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
15	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
16	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
17	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
18	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
19	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
20	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
21	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
22	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
23	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%
24	100%	-	5%	0%	0%	100%	50%	50%

5. Gravar em uma playback vazia e definir o tipo da lista de sugestões a Override.
6. Apagar o Programador.

Agora você criou uma sugestão neutra. Para ver como funciona, faça as seguintes etapas:

1. Comece qualquer lista de sugestões que contenha Perfis Mac Viper.
2. Coloque o potenciômetro neutro a 100%.

A sugestão neutra tomou o controle dos atributos de suporte giratório horizontal/vertical, intensidade, cor e gobo 1. Outros atributos, como foco e íris, não são afetados. É possível definir o modo master da quantidade de controle que o excesso se manifesta ao elevar e abaixar o potenciômetro.

3. Libere a sugestão neutra ou empurre o potenciômetro para baixo.

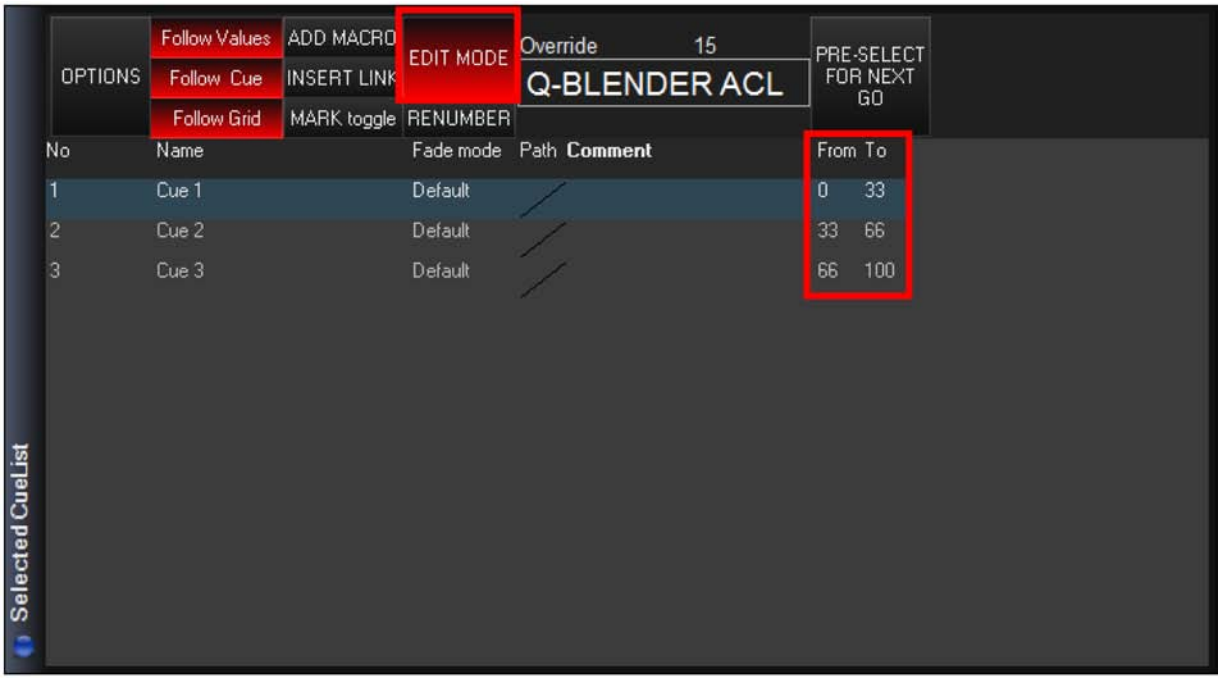
Os atributos que foram neutralizados pela sugestão voltam à configuração prévia.

 © 2013 Martin Professional A/S

Combinação de Sugestões - Neutro

Usando o Modo de Listas de Sugestões Neutras, outra opção de "Q-Blender" está disponível. Q-Blender é um recurso único disponível na plataforma da Série M que permite difundir várias sugestões pelo intervalo de um potenciômetro. O arquivo de treinamento da série M já tem um exemplo de Q-Blender carregado no potenciômetro de playback 8 (Lista de Sugestões de Neutralização número 15) que controla os aparelhos de ACL no arquivo.

Na imagem abaixo, podemos ver que, do lado direito, temos mais colunas de opções disponíveis marcadas com "De" e "Para". Essas opções referem-se ao intervalo do potenciômetro que determinada sugestão está relacionada. No exemplo aqui, observamos que a Sugestão 1 vai disparar a 0% e ficará ativa até 33%, a sugestão 2 vai disparar a 33% e continuar ativa até 66%, a sugestão 3 vai disparar em 66% e continuar ativa até o potenciômetro chegar a 100%. Os campos "De" e "Para" podem ser editados somente se o botão "Editar Modo" estiver habilitado na janela da Lista de Sugestões.

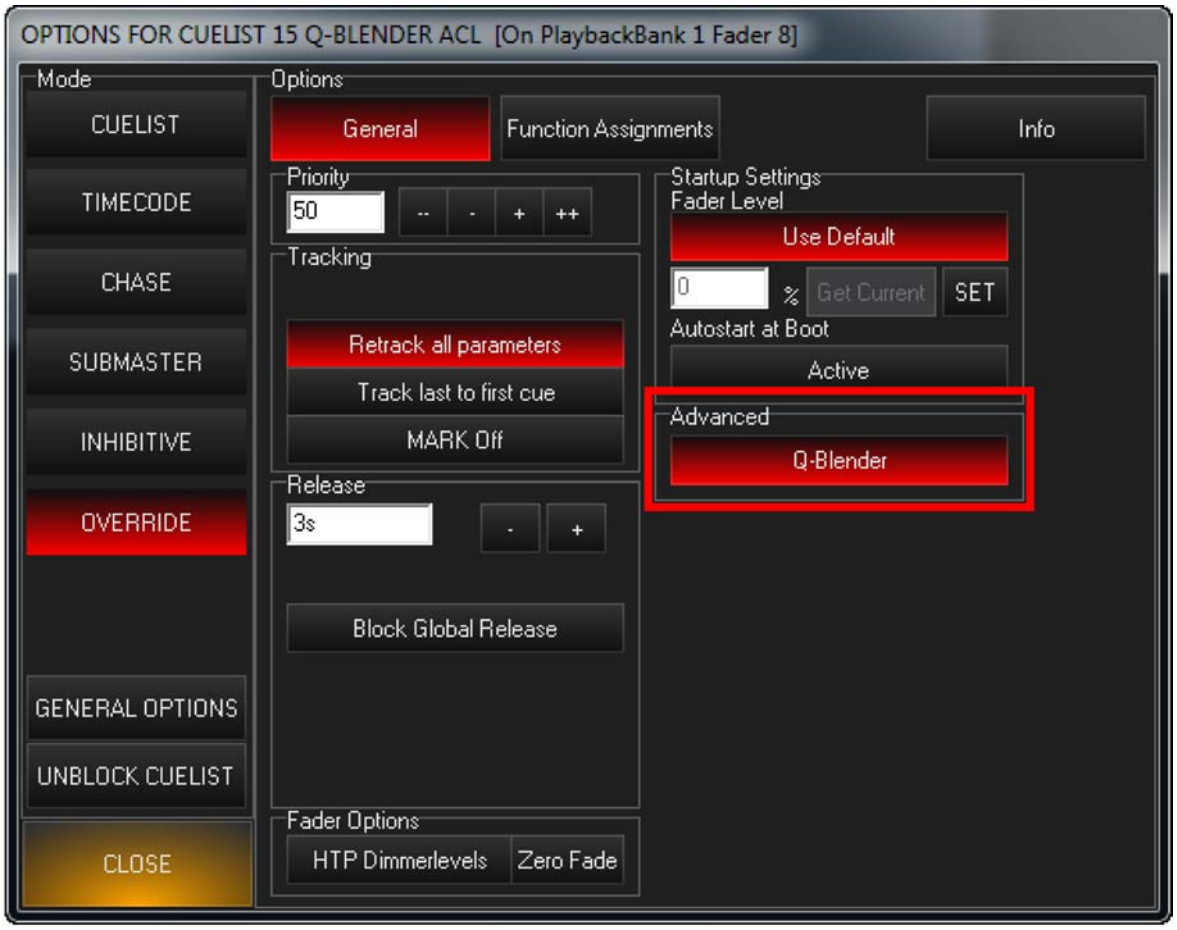


Habilitar a opção Q-blender

Para ativar a opção do Q-Blender na Lista de Sugestões Neutras:

1. Selecione a lista de sugestões.
2. Acesse as opções da lista de sugestões.
3. Pressione o botão Q-Blender para ativar o recurso conforme indicado abaixo.

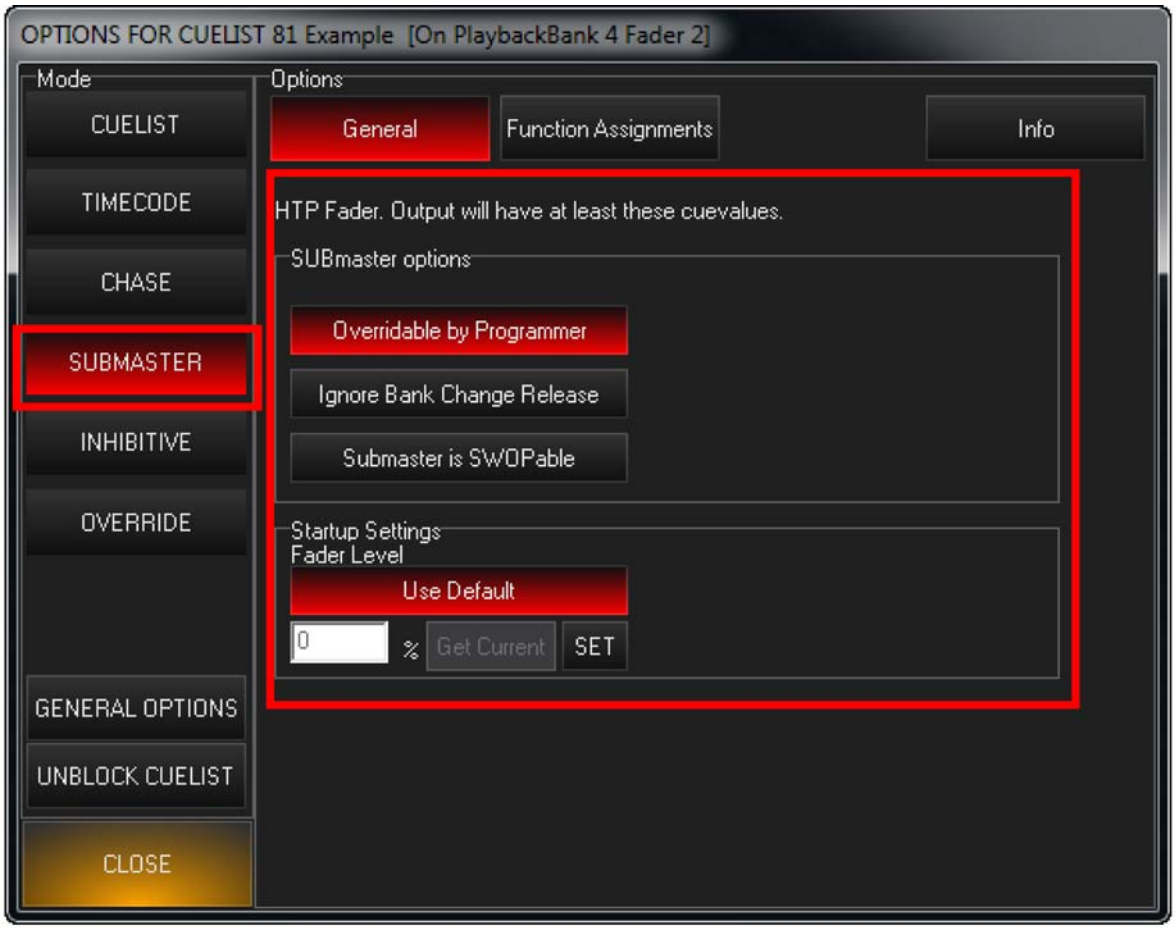
 © 2013 Martin Professional A/S



Submaster

Quando o tipo de lista de sugestões for definido em Submaster, a informação da intensidade da sugestão 1 naquela lista será controlada pelo potenciômetro associado. Como o potenciômetro é elevado, a intensidade vai elevar até os valores gravados no submaster. Outras listas de sugestões podem conduzir os aparelhos presentes naquele submaster a um nível mais alto de um modo "highest takes precedence".

 © 2013 Martin Professional A/S



OPÇÕES DE SUBMASTER

Há 3 opções separadas que podem ser definidas para um submaster.

Neutralizado pelo Programador (default ON)	Quando selecionado, o Programador pode ser usado para conduzir os canais de intensidade no submaster a um nível mais alto, mas não pode ser usado para reduzir o nível de intensidade. Quando cancelado, o Programador não terá nenhum efeito nos níveis do submaster.
Ignore a liberação de alteração do banco (padrão desligado)	Com esta configuração habilitada (marcada), o submaster ignora a configuração de Redefinir Submaster Global encontrada no menu em Exibir > Configurações > Playback. (Consulte "Redefinir os níveis do potenciômetro de submaster a padrão nos bancos inativos".) Quando desabilitado (e configurado adequadamente em Exibir Configurações), a submaster vai a zero quando se altera os bancos.
O submaster é trocável (padrão desligado)	Esta opção permite que o botão Ir para o submaster selecionado funcione como um botão "Único". Isto é, quando o botão Ir está pressionado, todos os canais de intensidade em todas as demais listas de sugestões, submasters E o Programador serão forçados a um nível de zero. Os submasters múltiplos com esta opção definidas como ligadas podem ser usadas simultaneamente de modo "pile-on". Quando liberados, os níveis anteriores serão armazenados no estágio. Observe que somente os níveis de intensidade estão afetados: suporte horizontal/vertical, cor, etc., vão continuar com o potenciômetro que estiver em progresso.

 © 2013 Martin Professional A/S

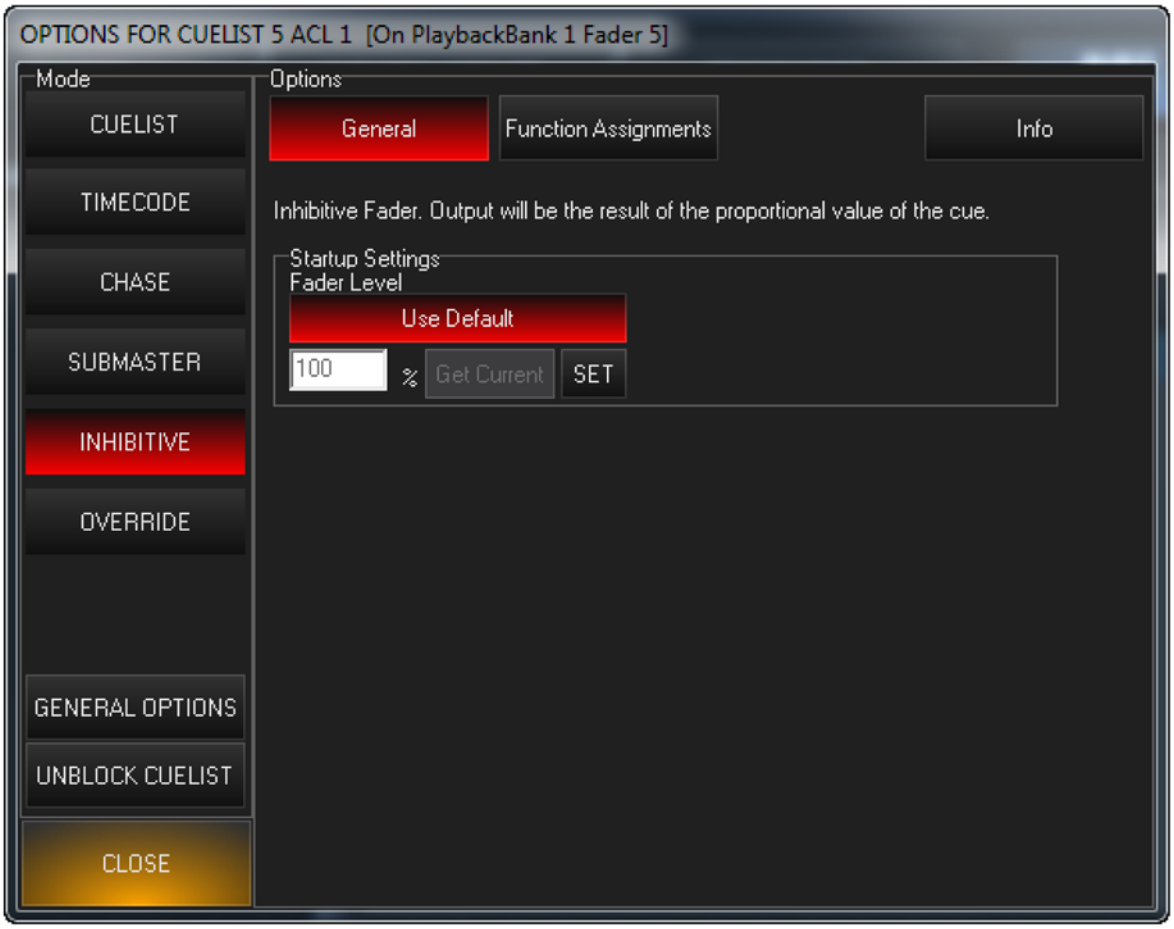
Inibitivo

O Inibitivo não pode ser usado para aumentar o nível dos aparelhos que contém, mas a posição do potenciômetro associado vai determinar o resultado do(s) aparelho(s) que são gravados na sugestão 1 da lista Inibitiva. Por exemplo, se um aparelho está em uma lista de sugestões a 100%, mas o potenciômetro inibitivo está em 25%, o resultado do aparelho será 25%. O Inibitivo trabalha proporcionalmente. Significa que quando definido a 50%, todos os aparelhos no Inibitivo que estão ativos em outras listas de sugestões estarão emitindo 50% de qualquer que seja seu valor registrado. Também é importante observar que o potenciômetro Inibitivo **VAI** neutralizar o Programador.
O nível de intensidade do aparelho gravado no Inibitivo não é usado para calcular o resultado. Porém, somente esses aparelhos com um valor de intensidade de 3% ou mais na sugestão 1 da lista Inibitiva serão afetados pelo nível do potenciômetro. Observe que se um aparelho está em um ou mais inibitivos, **todos** os demais potenciômetros inibitivos devem estar até a intensidade do aparelho para ler no estágio.

Opções do Potenciômetro Inibitivo

Somente as Configurações de Início padrão estão disponíveis para um inibitivo.

> ***Nota! Nem os submasters nem os inibitivos são afetados pelo botão Release.***



 © 2013 Martin Professional A/S

TIMECODE

A Série M permite a conexão de um relógio externo para disparo sincronizado de sugestões. É possível definir as preferências do código de tempo no Menu Principal do Console. Consulte Menu>Sistema>Código de Tempo.

CABEÇALHO DA LISTA DE SUGESTÕES DO CÓDIGO DE TEMPO

Você irá observar vários acréscimos às informações do cabeçalho na lista de sugestões de um código de tempo.

00:00:00:00	É onde o código de tempo recebido é exibido. O formato é HH: MM:SS:FF. HH é hora, MM é minuto, SS é segundo e FF é quadro.
	O botão Play é usado para iniciar o SMPTE ao usar o gerador de código de tempo interno.
	O botão Pause é usado para parar o gerador de código de tempo interno sem redefinir a zero. Para retomar, pressione o botão Play.
	O botão Stop é usado para parar o gerador de código de tempo interno. Pressionar este botão vai fazer o relógio ajustar em 00:00:00:00
Seguir TC (padrão ligado)	Quando definido em ligado, a lista de verificação vai "ouvir" o gerador do código de tempo selecionado e a lista vai segui-lo. Quando desligado, o código de tempo de entrada será ignorado. Se ligado quando o código de tempo estiver funcionando, a lista de sugestões vai avançar para a última executada, conforme determinado pelo valor do código de tempo.
TEMPO DE APRENDIZADO [MAIN GO]	Quando selecionado e há uma fonte de código de tempo presente, pressionar o botão Main Go do console vai capturar automaticamente o tempo do código em que a sugestão foi executada e salvar para futura execução. Pressionar Ir no botão Ir da lista vai simplesmente avançá-la sem capturar o tempo do código. É útil se quiser que algumas sugestões sigam o código de tempo, mas algumas delas devem ser disparadas manualmente.

TRABALHAR COM LISTA DE SUGESTÕES DO CÓDIGO DE TEMPO

DEFINIR UMA SUGESTÃO DE "MARCA"

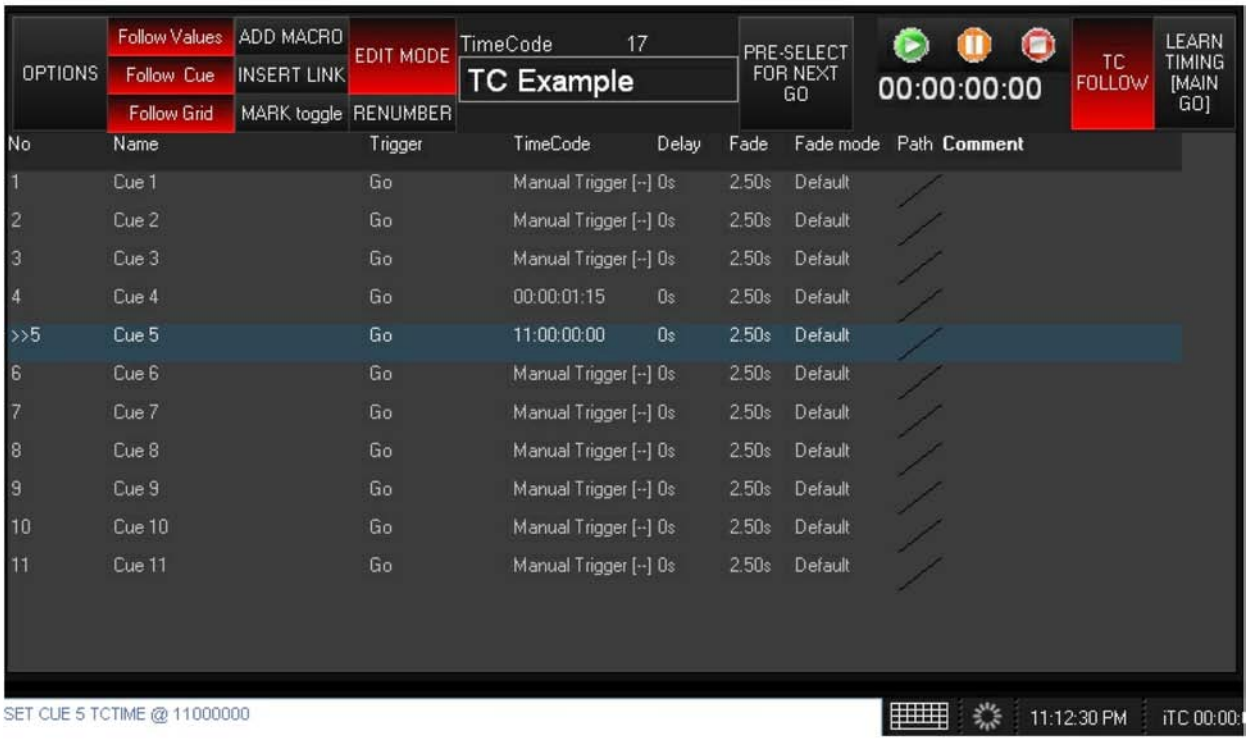
Para o código de tempo disparar uma lista de sugestões, esta tem que estar ativa. Em outras palavras, deve-se já estar executando uma sugestão na lista para o código de tempo disparar sugestões superiores. Isso é feito ao gravar uma sugestão de "marca". Neste uso, uma sugestão de marca é aquela que não contém nenhuma informação, simplesmente começa a lista. Um exemplo seria gravar uma sugestão ".5" antes da primeira sugestão na sua lista. Seria uma sugestão manual sem nenhuma informação. Qualquer sugestão que siga que tenha um disparador de código de tempo teria que ser executado.

 © 2013 Martin Professional A/S

ALTERAR OS TEMPOS DE DISPARO DE SUGESTÃO MANUALMENTE

Quando se define pela primeira vez a lista de sugestão para o tipo de Código do Tempo, todos os tempos serão listados como "Disparador Manual". Isso significa que o código de tempo não executará a sugestão. O console permite alterar o tempo de disparo manualmente inserindo os valores para horas, minutos, segundos e quadros da mesma maneira que alterar o tempo para uma sugestão padrão. Relembrando que o formato para o código SMPTE é HH:MM:SS:FF, use as seguintes etapas para definir o tempo de disparo:

- Com o "Edit Mode" ligado, pressione ou clique na legenda "Disparo Manual [--]" na sugestão que deseja mudar. A linha do comando vai ler "Definir Sugestão xx Tempo TC"
- Para ajustar o tempo de disparo a 1 segundo e 15 quadros, pressione **`1 1 5 Enter`**.
- Para ajustar o tempo a 11 horas, pressione **`11000000`**.


OPTIONS
Follow Values
Follow Cue
Follow Grid
ADD MACRO
INSERT LINK
MARK toggle
EDIT MODE
RENUMBER
TimeCode 17
TC Example
PRE-SELECT FOR NEXT GO
00:00:00:00
TC FOLLOW
LEARN TIMING [MAIN GO]
No Name Trigger TimeCode Delay Fade Fade mode Path Comment
1 Cue 1 Go Manual Trigger [--] 0s 2.50s Default
2 Cue 2 Go Manual Trigger [--] 0s 2.50s Default
3 Cue 3 Go Manual Trigger [--] 0s 2.50s Default
4 Cue 4 Go 00:00:01:15 0s 2.50s Default
>>5 Cue 5 Go 11:00:00:00 0s 2.50s Default
6 Cue 6 Go Manual Trigger [--] 0s 2.50s Default
7 Cue 7 Go Manual Trigger [--] 0s 2.50s Default
8 Cue 8 Go Manual Trigger [--] 0s 2.50s Default
9 Cue 9 Go Manual Trigger [--] 0s 2.50s Default
10 Cue 10 Go Manual Trigger [--] 0s 2.50s Default
11 Cue 11 Go Manual Trigger [--] 0s 2.50s Default
SET CUE 5 TCTIME @ 11000000
11:12:30 PM

É possível aumentar ou diminuir um individual ou intervalo selecionado de sugestões ao usar os botões "+" e "-".

- Para adicionar 5 minutos a um individual ou intervalo de sugestões, selecione o tempo e pressione **`+ 5 0 0 0 0`**.
- Para excluir 5 minutos de um individual ou intervalo de sugestões, selecione o tempo e pressione **`- 5 0 0 0 0`**.

Se desejar, é possível redefinir um tempo do disparador para manual ao selecionar o tempo de sugestão desejado e pressionar **`--(menos menos) Enter`**.

 © 2013 Martin Professional A/S

CÓDIGO DE TEMPO E OUTROS DISPARADORES

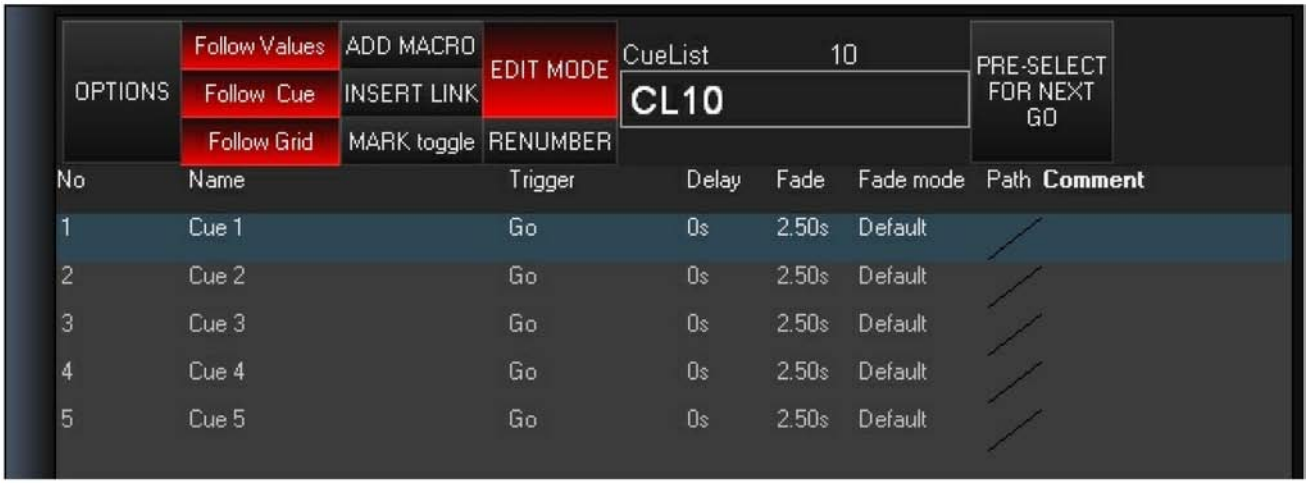
Uma lista de sugestões com código de tempo ainda vai ter vantagem sobre os outros tipos de disparador, como Seguir e Esperar. Observe que se um disparador Seguir ou Esperar tiver sido definido para uma sugestão, ele vai neutralizar qualquer tempo do disparador do código de tempo que foi definido anteriormente. É possível também usar os botões Ir e Pausar/voltar para uma lista de sugestões com código de tempo. Pressionar Ir vai avançar manualmente a lista. Quando o código de tempo "pega" sua posição na lista, ele começa a disparar sugestões com base no tempo de disparo novamente. Observe que as sugestões que foram executadas manualmente *não* serão executadas novamente pelo sinal do código de tempo. Pressionar o botão Pausar/Voltar vai pausar o avanço na lista de sugestões. Para retomar, pressione Ir e a lista vai pular para a última sugestão disparada pelo código de tempo completo.

COPIAR SUGESTÕES DE CÓDIGO DE TEMPO

Há duas maneiras diferentes de copiar as sugestões do código de tempo (ou qualquer outro tipo). Se selecionado individualmente e copiado a uma nova lista (ex.: **`Copiar Sugestão x Até y @ "Botão de Seleção"`**) as sugestões especificadas serão copiadas na lista designada, mas sem os tempos SMPTE anexados. Para manter os tempos com as sugestões, vá para o diretório de sugestões e naquela janela, copie toda a lista como uma nova.

 © 2013 Martin Professional A/S

Tela de Lista de Sugestões Selecionada



A tela Lista de Sugestões Selecionada é a primeira exibição para manipular as listas. Acesse a tela ao pressionar o botão ou visualização "Lista de Sugestões".

Descrição do Botão

A tela de Lista de Sugestões Selecionada contém vários botões com diferentes níveis de funcionalidade no cabeçalho da lista.

OPÇÕES	Este botão será discutido detalhadamente mais adiante no manual (consulte "Opções de Listas de Sugestões")
Siga os valores (padrão ligado)	Quando este botão for destacado (vermelho), o quilate, o ">>" próximo à Sugestão 1 que indica que a atual vai avançar conforme cada uma for executada, mas a lista de sugestões não vai rolar para baixo automaticamente seguindo o quilate. A barra destacada (azul clara indicada acima da Sugestão 1) vai continuar na última sugestão selecionada.
Siga as sugestões (padrão ligado)	Com somente Siga a Sugestões selecionado, o quilate e a barra destacada avançam juntas como sugestões são executados, mas a tela não vai rolar automaticamente, se a lista de sugestões for mais longa que o número de sugestões que pode ser exibido na tela (máximo de 14).
Siga a malha (padrão ligado)	Outra vez, o quilate vai avançar conforme as sugestões são executadas e a barra de destaque continua na última sugestão selecionada, mas quando Follow Grid for selecionado, a lista vai rodar automaticamente para baixo, seguindo o quilate.
ADICIONAR MACRO	Este botão é discutido em "Mover, Copiar e Excluir Listas de Sugestões nos Controles de Playback".
INSERIR UNIÃO	Este botão é discutido detalhadamente em "Executar Listas de Sugestões"
MARCAR alternância	Este botão habilita e desabilita o recurso de marcação automática para a sugestão selecionada. Leia sobre marcação automática aqui.
RENUMERAR	Quando selecionado (destacado em vermelho), este botão permite renumerar as sugestões, conforme descrito em "Renumerar Sugestões". Quando desmarcado, pressionar e clicar nos números de sugestões vai carregar a informação para a sugestão selecionada na tela "Valores da Lista de Sugestões".
MODO DE EDIÇÃO	Este botão alterna o acesso os modificadores de sugestão de Adicionar Macro, Inserir União, Nome, Disparo, Atraso, Potenciômetro, Modo do Potenciômetro, Atalho e Comentário, prevenindo assim alterações acidentais. Por padrão, o Modo de Edição é desabilitado (azul). Observe que o "Modo de Edição" não evita a gravação, desmarcação e edição dos conteúdos da sugestão; pertence somente aos modificadores de sugestão listados acima. Também, o botão "Modo de Edição" vai manter seu estado (bloqueado ou desbloqueado), independente da lista de sugestões ou visualização exibida.
PRÉ-SELECIONADO PARA NEXT GO	Quando habilitado (vermelho), é possível pular qualquer sugestão na lista, ao selecionar na coluna de número (No.). A sugestão irá executar no Ir seguinte.

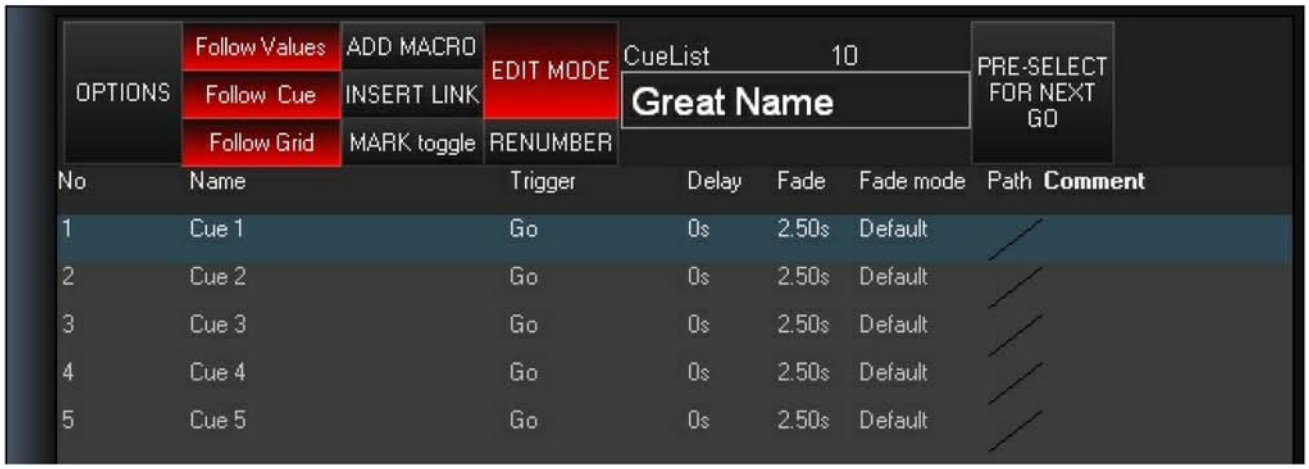
Além desses botões, você encontrará texto que diz o tipo de sugestão (Lista de Sugestões, Cadeia, Neutra, etc.) e o número (neste caso, lista 73). Diretamente abaixo está o rótulo da lista de sugestões. Por padrão, o rótulo da lista é o mesmo que o número. Para editar este rótulo:

 © 2013 Martin Professional A/S

ETIQUETAR UMA LISTA DE SUGESTÕES

1. Assegurar que o "Modo de Edição" está ativo (vermelho)
2. Selecione o texto padrão (Lista de sugestões xx) ao tocar ou clicar no texto na tela 'touch screen'.
3. O texto vai ser destacado em vermelho.
4. Com o teclado, insira o texto desejado.
5. Pressione Enter e a lista de sugestões será etiquetada novamente.

Observe que um novo rótulo também aparece na seleção de lista de sugestões apropriada Botão Seleção e que o número da lista, que está acima do rótulo na tela touch screen, continua inalterado.



Descrição da Tabela da Lista de Sugestões

Bem abaixo dos botões da tela de Lista de Sugestões Selecionada estão oito colunas, cada uma com informações diferentes sobre as sugestões na lista.

Número	Este é o número da sugestão. O número da sugestão pode ir de .0001 a 99999.9999
Nome	O nome da sugestão padrão e o mesmo que o do número. O processo para mudar o nome da sugestão é semelhante a alterar o nome da lista de sugestões e está detalhado abaixo.
Disparador	Os três tipos de disparador (Ir, Esperar, Seguir) e todos os tempos associados estão listados aqui. As informações sobre os disparadores podem ser encontradas em "Definir os Disparadores de Sugestões".
Atraso	Todo atraso é exibido aqui. Uma coluna "neutra" será adicionada à direita da coluna Atraso, caso uma neutralização de atraso seja registrada. O tempo da sugestão é discutido na próxima seção.
Potenciômetro	O tempo de fade da sugestão é exibido aqui. Uma coluna "neutra" será adicionada à direita da coluna Fade, caso uma neutralização de Fade seja registrada. O tempo da sugestão é discutido na próxima seção.
Modo de fade	Há três modos de fade.
	Fade Padrão — Todos os atributos na sugestão vão passar a "snap" ou "fade", conforme indicado no visualizador do canal.
	Dividir todos os canais — Todos os atributos na divisão da sugestão. Os tempos de fade registrados na sugestão serão neutralizados.
	Amortecer todos os canais — Todos os atributos diminuem usando o tempo de sugestão gravado, incluindo aqueles divididos por padrão.
Atalho	Este é o estilo de fade ou "atalho". O atalho é selecionado ao clicar no gráfico na coluna de atalho (com o Modo de Edição habilitado) e selecionado o estilo desejado na janela pop-up. Os cinco estilos de atalho são:
	Linear (padrão) — O fade está acima do tempo de fade.
	Acelerar — O fade começa lentamente e aumenta.
	Frear — O fade começa rápido e diminui.
	Acelerar e Frear — O fade começa lento, aumenta e diminui de novo.
	Trepidação — O fade oscila progressivamente até o nível.
Comentário	Esta coluna permite inserir notas ou comentários sobre a sugestão. Podem ser inseridos até 21 caracteres. O processo para inserir um comentário é semelhante a outras funções de rotulação e está detalhado abaixo.

 © 2013 Martin Professional A/S

ETIQUETAR UMA SUGESTÃO

1. Assegurar que o "Modo de Edição" está ativo.
2. Selecione o texto padrão (Sugestão xx) ao tocar ou clicar no texto na tela 'touch screen'.
3. O texto vai ser destacado em vermelho.
4. Com o teclado, escreva o texto desejado.
5. Pressione Enter e a sugestão será etiquetada novamente.

ETIQUETAR UM COMENTÁRIO

1. Assegurar que o "Modo de Edição" está ativo
2. Selecione o comentário a ser editado ao tocar ou clicar no texto na tela 'touch screen'.
3. A coluna vai ser destacada em vermelho.
4. Com o teclado, insira o texto desejado.
5. Pressione Enter e o comentário será aplicado.

 © 2013 Martin Professional A/S

Definindo o Tempo da Sugestão

A Série M permite parâmetros de tempo bem flexíveis. Podem ser definidos pelo individual ou grupo de sugestões ou de atributos do aparelho. O tempo de sugestão mínimo é zero e o máximo é de uma hora. Esses tempos podem ser definidos em aumentos de milésimos (por ex.: 1.234 segundo) e todos os tempos são em segundo.

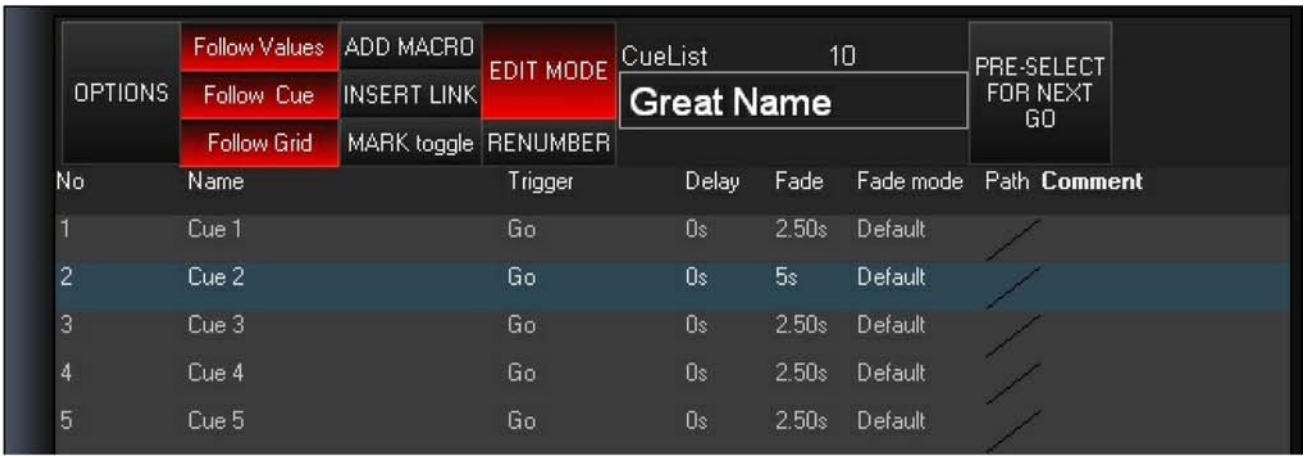
Definir um tempo de fade da base da sugestão

O console permite o uso dos tempos de "base" para suas sugestões. Este é o tempo padrão para aquela sugestão específica. É o tempo que todos os atributos vão usar, a menos que neutralizados e dado com um tempo diferente. (Consulte "Definir o Tempo de Fade do Atributo Individual".)

O tempo base padrão pode ser selecionado na seção "Tempo" na janela Opções de Registro. Vamos alterar o tempo de sugestão base de 2 a 5 segundos, usando as seguintes etapas:

1. Assegurar que o "Modo de Edição" está ativo.
2. Pressione ou clique na célula que contenha o tempo de fade para a sugestão 2. A célula vai destacar em vermelho e a linha de comando vai ler "DEFINIR POTENCIÔMETRO 2 DE SUGESTÃO".
3. No teclado, escreva 5 e Enter.

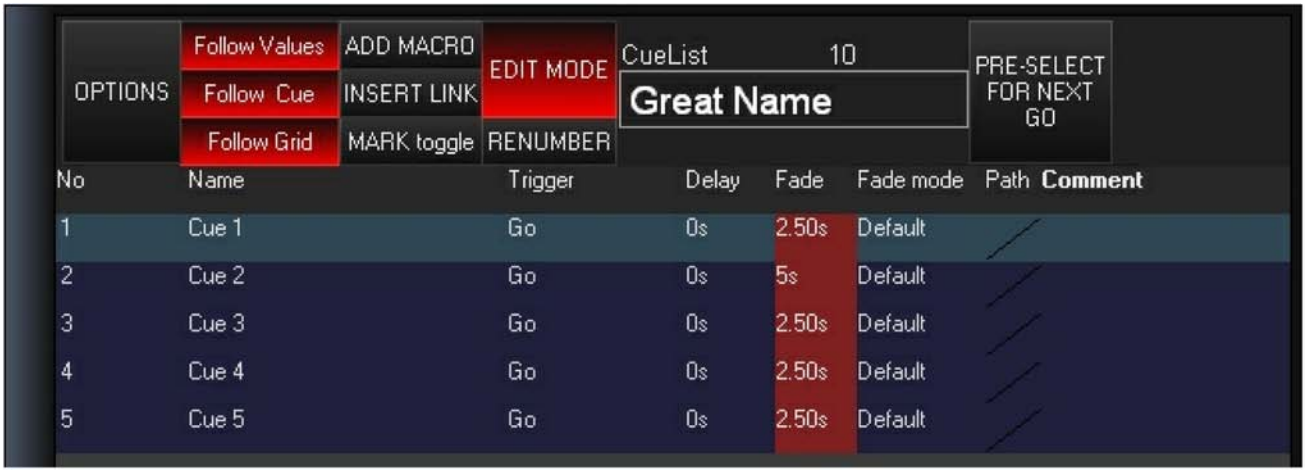
A célula vai mostrar um tempo de 5 segundos.



Também é possível selecionar um intervalo de sugestões ao usar o trackball para clicar e arrastar ou tocar e arrastar, usando os dedos.

Para alterar o tempo base para 5 segundos para todas as sugestões:

1. Assegurar que o "Modo de Edição" está ativo.
2. Selecione o tempo de fade para todas as sugestões ao arrastar por toque ou clique. As células vão destacar em vermelho e a linha de comando vai ler "Definir o potenciômetro 1+2+3+4+5 da Sugestão".



3. Pressione 5 Enter.

Definir um tempo de atraso da base da sugestão

O tempo de atraso de base de uma sugestão é a quantidade de tempo depois o disparo de ir para que aquela sugestão fosse executada e o tempo em que a realmente começa. Por padrão, este tempo é zero. O processo para alterar o tempo de atraso de base é idêntico àquele de alteração do tempo de fade de base, ambos para sugestões individuais e para intervalos de sugestão.

 © 2013 Martin Professional A/S

Tempo da Sugestão Dividido

O console permite "dividir" o tempo de fade e de atraso. Quando uma sugestão é dividida, os aparelhos cuja intensidade aumenta (move para cima), é possível ajustar em um tempo diferente daqueles aparelhos que estão diminuindo a intensidade (move para baixo). Observe que o tempo definido para mover para cima também vai funcionar como o tempo base para a sugestão. É para dizer que se uma sugestão tem um "tempo de atividade" de 10 segundos, todos os atributos de todos os aparelhos vão se mover aos dez segundos, exceto onde forem inseridas neutralizações. O tempo ocioso vai afetar somente o atributo de intensidade de qualquer aparelho que esteja diminuindo naquela sugestão; todos os demais atributos vão usar o tempo do tempo de atividade.

Para definir um tempo de divisão para uma sugestão:

1. Selecione os tempos de fade ou atraso da sugestão desejada, conforme descrito acima
2. Insira o tempo de atividade, lembrando que também serve como o tempo base para fade ou atraso
3. Pressione "/" (barra)
4. Insira o tempo ocioso
5. Pressione Enter

Para remover um tempo de divisão

1. Selecione os tempos de fade ou atraso da sugestão desejada
2. Insira o tempo base desejado
3. Pressione Enter

Defina o Tempo de Fade do Atributo Individual

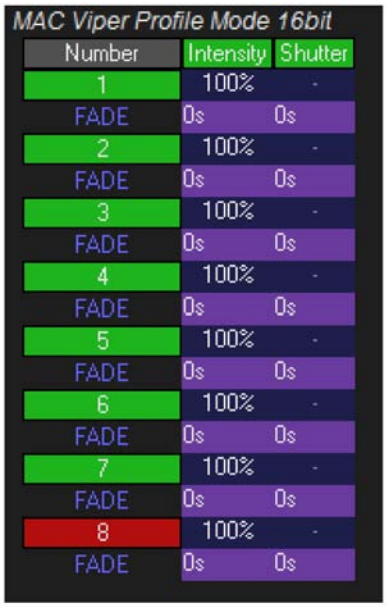
Além de definir os tempos de base para as sugestões, é possível definir tempos específicos para qualquer atributo ou grupo de qualquer aparelho ou grupo. Esses tempos neutralizam o tempo de sugestão base e o intervalo vai de 0 segundo a uma hora. Para nosso exemplo, vamos usar a sugestão 1 com tempo de base de 5 segundos, mas vamos alterar o tempo de intensidade a zero, da seguinte maneira:

1. Selecione a lista de sugestões desejada.
2. Selecione os aparelhos cujo tempo de fade deseja alterar.
3. Selecione o grupo de atributos com o atributo desejado com os botões de LCD. Use **Intensidade** para este exemplo.
4. Pressione o botão Fade.
5. Pressione o botão de atributo de intensidade.
6. Pressione "0" no teclado.

Depois, você verá o seguinte na linha de comando:

Indica que os aparelhos selecionados serão definidos a um tempo de fade de intensidade zero.

7. Pressione **Enter** para registrar a alteração no Programador:



Aqui podemos ver que os aparelhos 1-8 têm tempo de fade de 0 segundo (0s) associado. Ao seguir a coluna de zeros para cima, podemos ver que estão na coluna de Intensidade. Então, todos os aparelhos agora estarão divididos em 0 segundo, independente do tempo de fade da sugestão. Para finalizar o processo:

8. Pressione **`Registre a Sugestão 1 Fundir Enter`**.

 © 2013 Martin Professional A/S

A sugestão 1 agora foi atualizada com os novos tempos de neutralização conforme está refletido na visualização da lista:

No	Name	Trigger	Delay	Fade	Override	Fade mode	Path	Comment
1	Cue 1	Go	0s	5s	0s	Default		
2	Cue 2	Go	0s	5s		Default		
3	Cue 3	Go	0s	5s		Default		
4	Cue 4	Go	0s	5s		Default		
5	Cue 5	Go	0s	5s		Default		

Olhando para a sugestão 1, é possível ver que sob o cabeçalho "neutralizar" à direita de "Fade", aparece um valor de "0s". Isso indica que, pelo menos, um atributo em, pelo menos, um aparelho neutralizou o tempo de fade e tem um tempo de 0 segundo. Foi programado assim para que metade dos aparelhos tivessem fade-in em tempo zero, enquanto a outra metade, em 10 segundos, a tela leria "0s>>10s."

Configuração do tempo de fade para um grupo de atributo

No exemplo acima, examinamos como definir um tempo de fade para um atributo individual (intensidade). Também é possível definir o tempo de fade para um grupo de atributo completo, como a cor. Para fazer isso:

1. Selecione a lista de sugestões desejada.
2. Selecione os aparelhos que deseja alterar.
3. Pressione o botão **`Fade`** LCD no comando Playback.
4. Pressione o botão de LCD de atributo **`Cor`**.
5. Pressione 0 **`Enter`** (ou o tempo de sua escolha) no teclado.

Também podemos ver que todos os atributos de cor foram definidos a um tempo de fade de 0 segundo ao olhar para a tela do Programador:

MAC Viper Profile Mode 16bit

Number	Cyan	Magenta	Yellow	CTC	Color
1	-	-	-	-	-
FADE	0s	0s	0s	0s	0s
2	-	-	-	-	-
FADE	0s	0s	0s	0s	0s
3	-	-	-	-	-
FADE	0s	0s	0s	0s	0s
4	-	-	-	-	-
FADE	0s	0s	0s	0s	0s
5	-	-	-	-	-
FADE	0s	0s	0s	0s	0s
6	-	-	-	-	-
FADE	0s	0s	0s	0s	0s
7	-	-	-	-	-
FADE	0s	0s	0s	0s	0s
8	-	-	-	-	-
FADE	0s	0s	0s	0s	0s

6. Pressione Registrar Sugestão **`xx Fundir Enter`** para completar.

Defina o Tempo de Atraso do Atributo

O tempo de atraso de um atributo é aquele entre quando a sugestão começa e quando o atributo começa a diminuir. O tempo de atraso do atributo é definido da mesma maneira que o tempo de fade do grupo de atributo ou individual. Vamos programar uma sugestão, de modo que Mac Viper vai se mover 2,5 segundos, usando o seguinte procedimento:

1. Selecione a lista de sugestões desejada.
2. Pressione o botão do grupo "**Mac Viper**" para selecionar os aparelhos
3. Pressione o botão LCD do grupo de atributos "**`Suporte Horizontal/Giratório`**".
4. Pressione o botão **`Delay`** (atraso).
5. Pressione **`2.5 Enter`** para definir o atraso do suporte horizontal/vertical para 2,5 segundos

 © 2013 Martin Professional A/S

Podemos agora ver que os atributos horizontais e verticais de todos os Mac Vipers têm um tempo de atraso de 2,5 segundos. Para completar este processo:

6. Pressione Registre a Sugestão **`xx Fundir Enter`**.

Observe que um único atributo pode ter o tempo de atraso definido ao pressionar o botão para aquele atributo específico da mesma maneira que alguém ajustaria o tempo de fade para um atributo específico.

Definir um tempo de atraso em estágio (ventilação de atraso)

A série M deixa mais rápido e simples ventilar os atributos de um grupo de aparelhos. A ventilação pode ser definida como um intervalo no tempo de atraso (como 0 a 11 segundos) e aplicar esse atraso de modo uniforme em um grupo de aparelhos.

Por exemplo, se foi especificado um atraso de 0 a 11 segundos e depois esse atraso foi aplicado uniformemente nos 12 aparelhos,

o aparelho um vai começar a se mover tão logo a sugestão comece, o aparelho 2 vai atrasar um segundo, o aparelho 3 vai atrasar 2 segundos, etc.

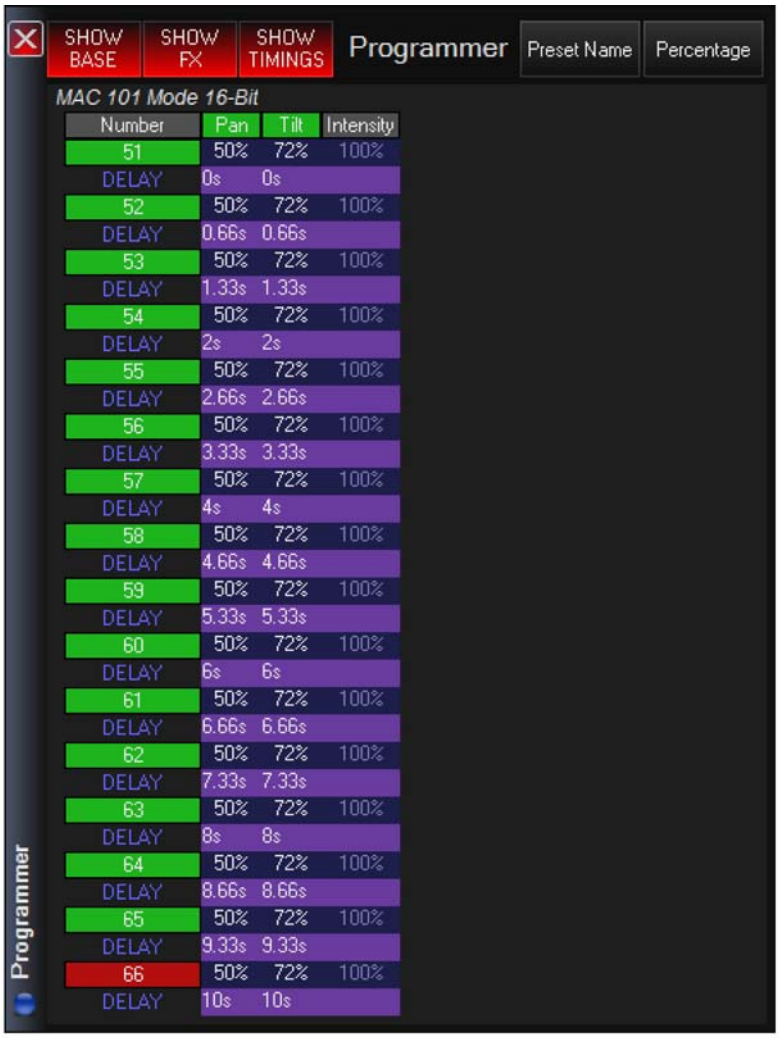
Para examinar como funciona, crie uma nova lista de sugestões usando o arquivo de treino.

1. Selecione o grupo [Mac 101] **`Completo`**
2. Pressione **`Registrar`** e o botão Seleção em um controle de playback vazio para criar a sugestão 1 em uma nova lista.
3. Pressione o botão LCD do grupo de atributos “Suporte Horizontal/Giratório”.
4. Usando as correias/rodas de rastreio de inclinação, defina a 72%.
5. Pressione o botão **`Delay`** (atraso).
6. Pressione o botão LCD do grupo de atributos **`Suporte Horizontal/Giratório`**.
7. No teclado, pressione **`0 a 10`**.

Neste ponto, se olhar na linha de comando, verá:

8. Pressione **`Enter`**.

 © 2013 Martin Professional A/S



Ao olhar no Programador, é possível definir que o tempo de atraso de 0 a 10 segundos foi distribuído uniformemente pelos 16 aparelhos.
Para completar esta operação,

9. Pressione Registrar e o botão de seleção para a lista de sugestões usada para criar a sugestão 1
10. Apagar o Programador.

VENTILAÇÃO DE ATRASO DOS PONTOS MÚLTIPLOS

Da mesma maneira que o ventilador padrão é criado, é possível alterar o tempo de atraso para que o 'fade' comece nos pontos múltiplos por todos os aparelhos selecionados. Por exemplo:

1. Pressione **`Editar a Sugestão 2 Enter`**.
2. Selecione os aparelhos desejados.
3. Pressione o botão **`Delay`** (atraso).
4. Pressione o botão LCD do grupo de atributos **`Suporte Horizontal/Giratório`**.
5. No teclado, pressione **`0 a 5 a 0 Enter`**.
6. Pressione **`Atualizar`**.

Agora, quando a sugestão 2 for executada, será possível ver que o ventilador começa do início e o final dos aparelhos selecionados e vai até o meio. De modo oposto, caso quisesse começar no meio, poderíamos definir o tempo de atraso a 10 até 0 até 10. É possível usar os comandos "Até" para construir o efeito do ventilador.

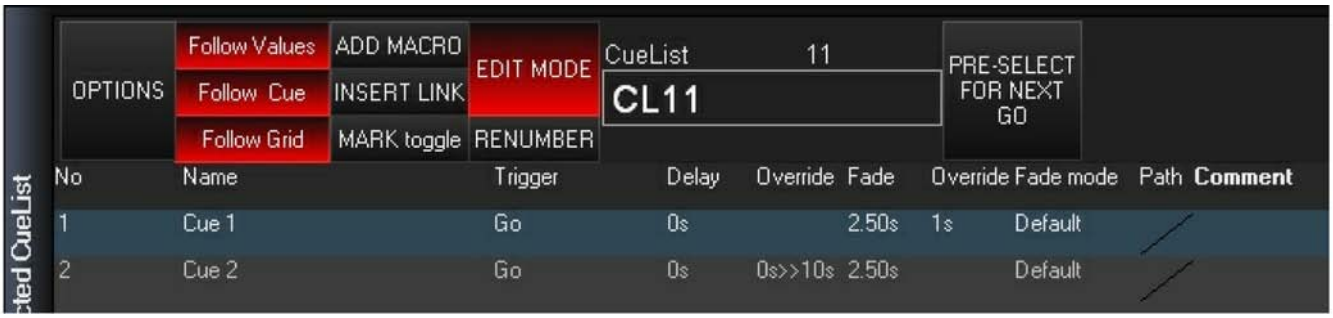
Definir um tempo de fade em estágio (ventilação de 'fade')

O tempo de fade também é algo que pode ser ventilado usando os mesmos procedimentos descritos acima para atrasos.

Alterações das Neutralizações da Sugestão

Ao configurar o tempo de fade ou atraso padrão ou em estágios, é adicionado um novo campo na tela de Lista de Sugestões Selecionadas mostrando o tempo de neutralização para a sugestão afetada.

 © 2013 Martin Professional A/S



Aqui podemos ver que a Sugestão 1 tem uma neutralização de fade de um segundo e a Sugestão 2 tem uma neutralização de atraso que vai de zero a dez segundos. Enquanto não é possível ver aqui quais aparelhos foram afetados - ir para a tela Valores da Lista de Sugestões - pelo menos, um atributo de um aparelho será afetado sempre que a coluna de neutralização aparecer. A alteração desses tempos é feita da mesma maneira que o tempo de fade ou atraso base é alterado.

Para mudar a neutralização "padrão"

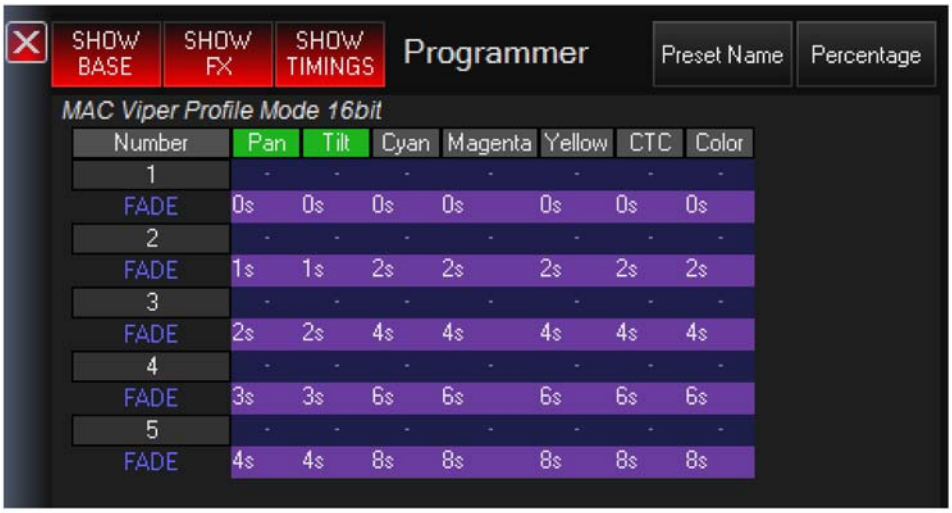
1. Selecione o tempo de neutralização de fade ou atraso da sugestão desejada ao pressionar ou clicar nele. Também é possível clicar e arrastar para selecionar algumas sugestões simultaneamente.
2. Insira o novo tempo de fade/atraso
3. Pressione **`Enter`**

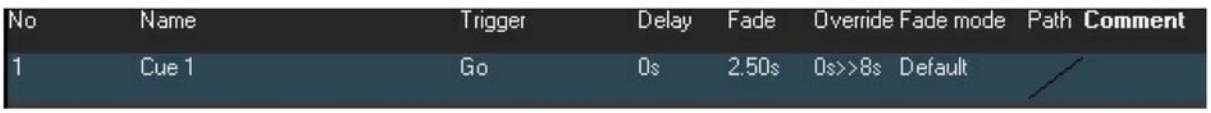
Para mudar a neutralização "com intervalo"

1. Selecione o tempo de fade ou atraso em intervalo da sugestão (como 0s>>10s no exemplo acima) ao pressionar ou clicar nele
2. Insira um novo intervalo inferior
3. Pressione **`Thru`**
4. Insira um novo intervalo superior
5. Pressione **`Enter`**

Observe que quando o tempo de neutralização for alterado desta maneira, todo e qualquer aparelho com tempo de neutralização será afetado, independente da categoria do atributo. Se os atributos de cor e suporte horizontal/vertical forem definidos com uma neutralização de 5 segundos e esta for alterada para 10 segundos, os dois atributos serão afetados. Porém, quando os atributos em uma sugestão estão definidos com valores diferentes e o intervalo é alterado, como descrito acima, esses atributos vão se mover na proporção de um a outro.

Por exemplo: selecione cinco aparelhos e atribua as cores a um 'fade' de zero a oito e os atributos horizontal/vertical de um 'fade' de zero a quatro e registre como uma sugestão. Quando pressionamos **`Editar Sugestão 1 Enter`**, vamos ver as telas Programador e Lista de Sugestões Selecionadas semelhante a isso:





Podemos ver que os tempos de neutralização foram uniformemente distribuídos, conforme especificados. Agora, apague o Programador (Apagar Apagar) e, ao selecionar a célula de neutralizar 'fade' na lista, altere o tempo para zero até 16 e registre novamente como sugestão 1. Pressione novamente **Editar sugestão 1 Enter** e deve aparecer a tela do Programador:

 © 2013 Martin Professional A/S

MAC Viper Profile Mode 16bit

Number	Pan	Tilt	Cyan	Magenta	Yellow	CTC	Color
1	.	.	.	.	.	.	.
FADE	0s	0s	0s	0s	0s	0s	0s
2	.	.	.	.	.	.	.
FADE	2s	2s	4s	4s	4s	4s	4s
3	.	.	.	.	.	.	.
FADE	4s	4s	8s	8s	8s	8s	8s
4	.	.	.	.	.	.	.
FADE	6s	6s	12s	12s	12s	12s	12s
5	.	.	.	.	.	.	.
FADE	8s	8s	16s	16s	16s	16s	16s

Ao pegar o tempo de neutralização original "0s>>8s" a "0s>>16s", dobramos as neutralizações de fade e elas foram aumentadas de modo proporcional e relativo a outra.

Para remover uma neutralização de uma sugestão completa

1. Selecione a(s) célula(s) que contém o tempo de neutralização a ser removido
2. Pressione o botão "-" (menos)
3. Pressione **`Enter`**

Também é possível remover somente algumas das neutralizações em uma sugestão, usando a janela pop-up Apagar Opções "A Janela Apagar Opções").

Para remover as neutralizações de alguns aparelhos em uma sugestão:

1. Pressione o botão LOAD (Carregar)
2. Selecione os aparelhos desejados
3. Pressione **`@ Sugestão xx`** onde**`"xx"`** é o número a ser alterado
4. Pressione o botão **`Clear`** (apagar)
5. Selecione a opção **VALORES DE TEMPO** na janela pop-up Apagar Opções. Detecte também **VALORES BASE** e **VALORES DE EFEITO** e aplique a todos os demais filtros desejados.
6. Pressione **`Enter`**
7. Pressione **`Update`** para registrar

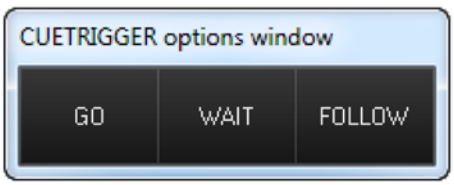
Definindo os Disparos da Sugestão

O disparador para uma sugestão determina qual evento é necessário para aquele disparador funcionar. O mais básico é o "Ir", que requer meramente apertar o botão apropriado "Ir". A Série M é compatível com outros dois tipos de disparador, "Esperar" e "Seguir", ambos que avançam automaticamente as sugestões para baixo na lista.

CONFIGURAR UM DISPARADOR DE ESPERA

Uma sugestão com tempo de espera vai executar automaticamente x segundos depois que a anterior for executada. Vamos ilustrar que se uma sugestão for criada com um tempo de espera de 7 segundos, ela vai começar automaticamente 7 segundos depois que a anterior *começar*. Para definir um disparador de Espera, use o seguinte procedimento:

1. Confirme que o EDIT MODE está destravado.
2. Selecione a lista de sugestões desejada ao pressionar o Botão de Seleção adequado.
3. Pressione o valor do disparador atual (Ir, Seguir ou Esperar) da sugestão desejada.
4. A seguinte janela pop-up aparecerá:



5. Pressione o botão **`Wait`** (esperar)
6. A linha de comando agora vai ler "DISPARADOR DE SUGESTÃO SUGESTÃO 1 Espera @"
7. Insira o tempo de espera desejando (em segundos)
8. Pressione **`Enter`** para completar o comando

CONFIGURAR UM DISPARADOR DE SEGUIR

Uma sugestão com tempo de seguir vai executar automaticamente x segundos depois que a anterior estiver completa. Vamos ilustrar que se uma sugestão for criada com um tempo de seguir de 7 segundos, ela vai começar automaticamente 7 segundos depois que a anterior
acabar.

 © 2013 Martin Professional A/S

O procedimento para definir um disparador de seguir é o mesmo que aquele usado em espera, exceto na etapa 5, pressione o botão Seguir.

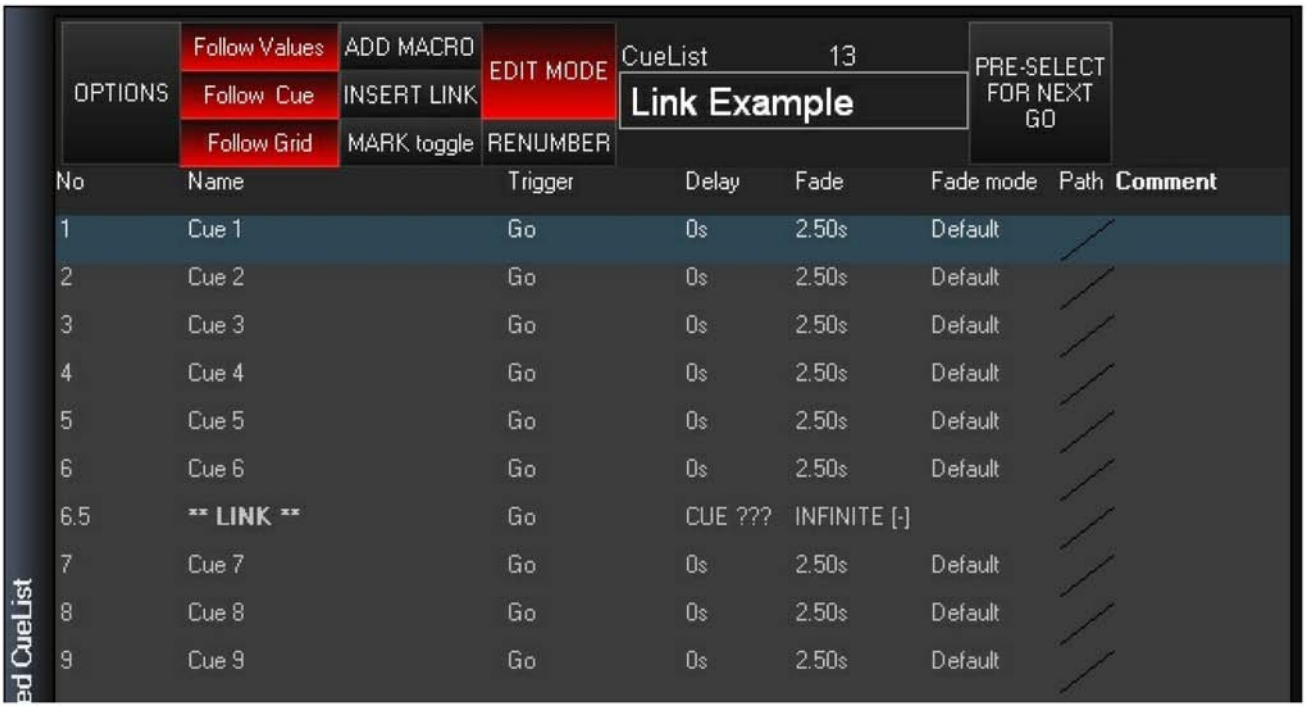
Unir Sugestões

O console permite inserir um tipo especial de sugestão que vai unir uma a outra na mesma lista. Assim, é possível ir para frente ou para trás pela lista em uma ordem não sequencial.

> ***Nota: Ao selecionar uma sugestão específica para funções como uniões e macros, pressione ou clique no número, não no nome da sugestão. Para editar o nome da sugestão, clique na coluna Nome.***

Para relacionar uma sugestão a outra:

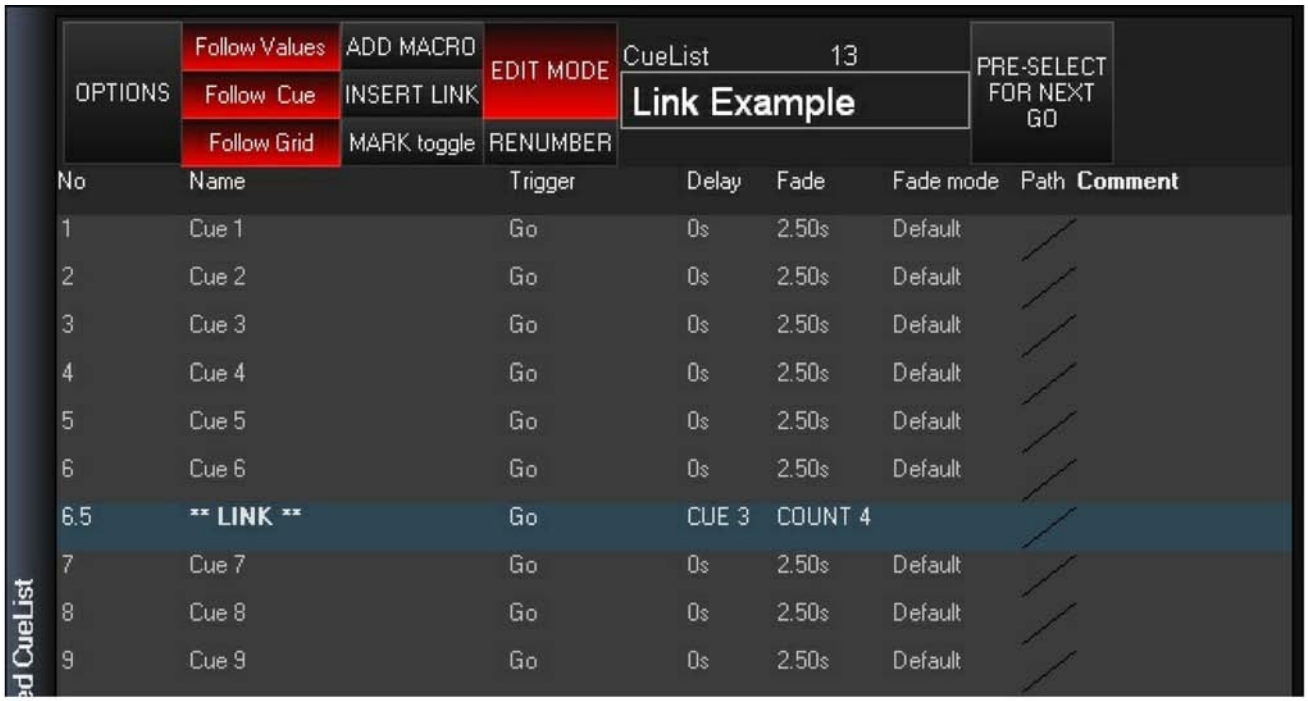
9. Selecione a lista de sugestões desejada e assegure que o Edit Mode está ligado.
10. Destaque a sugestão que deseja unir e pressione o botão "Inserir união" na parte superior da lista.


OPTIONS
Follow Values
Follow Cue
Follow Grid
ADD MACRO
INSERT LINK
MARK toggle
EDIT MODE
RENUMBER
CueList 13
Link Example
PRE-SELECT FOR NEXT GO
No Name Trigger Delay Fade Fade mode Path Comment
1 Cue 1 Go 0s 2.50s Default
2 Cue 2 Go 0s 2.50s Default
3 Cue 3 Go 0s 2.50s Default
4 Cue 4 Go 0s 2.50s Default
5 Cue 5 Go 0s 2.50s Default
6 Cue 6 Go 0s 2.50s Default
6.5 ** LINK ** Go CUE ??? INFINITE [-]
7 Cue 7 Go 0s 2.50s Default
8 Cue 8 Go 0s 2.50s Default
9 Cue 9 Go 0s 2.50s Default

Ao selecionar a sugestão 6, como aquela que se quer unir, a sugestão 6.5 foi criada.

11. Na coluna Atraso, pressione "SUGESTÃO???" A linha de comando vai ler "DEFINIR SUGESTÃO 6.5 UNIR À SUGESTÃO @."
12. Pressione **xx** (número de sugestão para unir) e **Enter**.
13. Por padrão, o número de vezes que a união será repetida (a "Contagem") é infinito [-]. Para editar, na coluna Fade, pressione "INFINITO [-]." A linha de comando vai ler "DEFINIR SUGESTÃO 6.5 CONTAGEM DE VOLTA @."
14. Pressione **xx** (número de vezes que a união voltou) **Enter**.

 © 2013 Martin Professional A/S


OPTIONS
Follow Values
Follow Cue
Follow Grid
ADD MACRO
INSERT LINK
MARK toggle
EDIT MODE
RENUMBER
CueList 13
Link Example
PRE-SELECT FOR NEXT GO
No Name Trigger Delay Fade Fade mode Path Comment
1 Cue 1 Go 0s 2.50s Default
2 Cue 2 Go 0s 2.50s Default
3 Cue 3 Go 0s 2.50s Default
4 Cue 4 Go 0s 2.50s Default
5 Cue 5 Go 0s 2.50s Default
6 Cue 6 Go 0s 2.50s Default
6.5 ** LINK ** Go CUE 3 COUNT 4
7 Cue 7 Go 0s 2.50s Default
8 Cue 8 Go 0s 2.50s Default
9 Cue 9 Go 0s 2.50s Default

No exemplo acima, é possível ver que a sugestão 6 vai unir de volta à 3 quatro vezes e, depois, passar para a 7. Se a sugestão 7 for definida como Esperar ou Seguir, avançará automaticamente depois da quarta volta à sugestão 3.

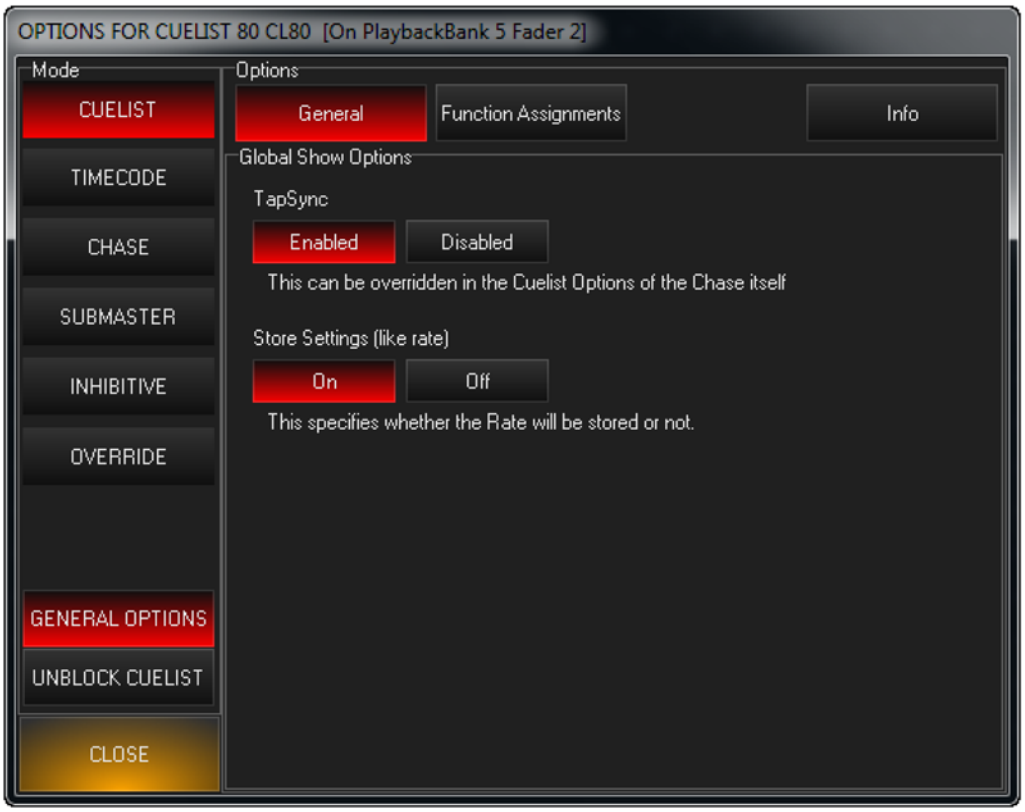
Nota: Ao unir as sugestões para frente (por ex.: unir a sugestão 3 à 6), a Contagem não se aplicará. Sempre que for pela sugestão 3, você vai ser unido para a 6.

 © 2013 Martin Professional A/S

Opções Gerais

Para acessar as Opções Gerais, pressione o botão "OPÇÕES GERAIS", que está no canto inferior esquerdo da janela Opções de Listas de Sugestões. Esta janela contém algumas Opções de Exibição Global que também estão disponíveis no menu de Configurações de Sugestões do console. Estão colocados aqui por conveniência.

Opções de Exibição Global



TapSync

Esta é a configuração global do console para TapSync. Veja "TapSync" para mais informações.

Armazenar Configurações (como taxa)

Esta é a configuração global do console que determina se as alterações às configurações de uma cadeia serão armazenadas. Para mais informações sobre configurações da cadeia, consulte "Cadeia."

Desbloquear Lista de Sugestões

Como mencionado anteriormente, a Série M é um console de LTP. Espera-se que um valor de atributos rastreie de sugestão a sugestão até que seja dado um novo valor especificamente. Porém, é possível "bloquear" inadvertidamente a ação de rastreamento. Por exemplo, se na sugestão 1, você tiver um aparelho 1 completo e, depois, copiar uma sugestão de uma lista diferente que também tem aparelho 1 completo, e depois registrar como sugestão 2, o aparelho 1 terá um valor "duro" (não rastreado) completo na sugestão 1 e 2. Isso significa que uma alteração à intensidade do aparelho 1 na sugestão 1 não rastrearia pela sugestão 2. Pressionar o botão "DESBLOQUEAR LISTA DE SUGESTÃO" remove esses bloqueios e permite o rastreio normal.

Uso do comando DESBLOQUEAR LISTA DE SUGESTÕES

Para desbloquear uma lista de sugestões, abra a janela de Opções da Lista de Sugestões e pressione o botão DESBLOQUEAR A LISTA DE SUGESTÕES localizada na parte inferior esquerda. A linha de comando vai exibir "DESBLOQUEAR SUGESTÃO DA LISTA." Mostrado abaixo:

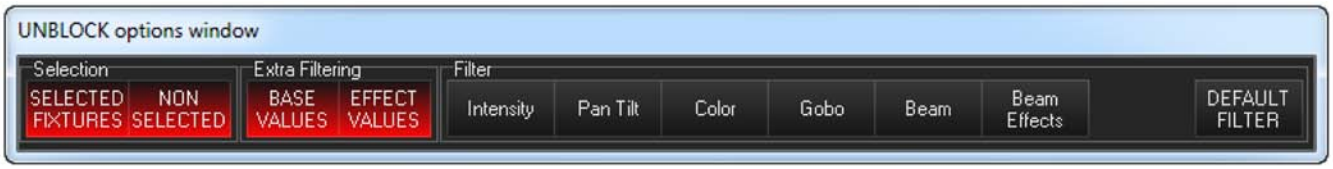
Neste ponto, é possível pressionar Enter para desbloquear toda a lista de sugestões ou inserir um intervalo de sugestões e pressionar **`Enter`**. Ao inserir um intervalo de sugestões, somente aquelas contidas no intervalo serão desbloqueadas.

 © 2013 Martin Professional A/S

Nota: Ao desbloquear um intervalo de sugestões, somente um intervalo simples será aceito. Por exemplo "DESBLOQUEAR A SUGESTÃO DA LISTA 1 ATÉ 6" vai fazer só isso, mas "DESBLOQUEAR A SUGESTÃO DA LISTA 1 ATÉ 2 + 4 ATÉ 5" vai falhar em silêncio.

Janela de opções de DESBLOQUEAR

Ao pressionar o botão DESBLOQUEAR LISTA DE SUGESTÕES, a janela de opções DESBLOQUEAR aparece em pop-up para permitir filtrar quais valores serão desbloqueados. Esses filtros funcionam exatamente da mesma maneira que as opções gravadas descritas anteriormente neste manual. Consulte "A Janela de Opções Gravadas" para mais detalhes.



Um recurso poderoso da janela de opções de DESBLOQUAR é o filtro de Seleção. Ao desmarcar o filtro "NÃO SELECIONADO", é possível desbloquear somente os aparelhos selecionados no programador.

 © 2013 Martin Professional A/S

Exemplo: DESBLOQUEAR LISTA DE SUGESTÕES

Vamos supor que você tem 3 sugestões. Na primeira sugestão, o aparelho 1 e o 2 têm um valor de intensidade forte de 100%. Na segunda sugestão, somente o aparelho 1 tem um valor forte de 100%, enquanto que o valor de intensidade do 2 rastreou da 1.

Número do aparelho:	1	2
Sugestão 1	**100%**	**100%**
Sugestão 2	**100%**	100%
Sugestão 3	100%	100%

Vamos dizer que você decidiu reduzir a intensidade dos dois aparelhos para 81% e registrou o valor na sugestão 1. Está tudo bem na sugestão 1, mas, ah, o aparelho 1 volta a 100% na sugestão 2, pois sua intensidade tem um valor forte em 2. Como dissemos, é bloqueado e não passa da sugestão 1.

Número do aparelho:	1	2
Sugestão 1	**81%**	**81%**
Sugestão 2	**100%**	81%
Sugestão 3	100%	81%

Vamos voltar a nossas sugestões originais...

Número do aparelho:	1	2
Sugestão 1	**100%**	**100%**
Sugestão 2	**100%**	100%
Sugestão 3	100%	100%

Agora para evitar que a intensidade do aparelho 1 seja bloqueada na sugestão 2, podemos editá-la e desativar o valor da intensidade. Podemos também registrar>Remover o valor da sugestão 2. Mas o que acontece se houver 100 aparelhos com valores bloqueados pelas 50 sugestões?

O comando DESBLOQUEAR LISTA DE SUGESTÕES buscou pelas sugestões procurando valores difíceis redundantes. Depois, fica livre dos valores redundantes. A tabela a seguir mostra o resultado do comando DESBLOQUEAR A LISTA DE SUGESTÕES...

Número do aparelho:	1	2
Sugestão 1	**100%**	**100%**
Sugestão 2	100%	100%
Sugestão 3	100%	100%

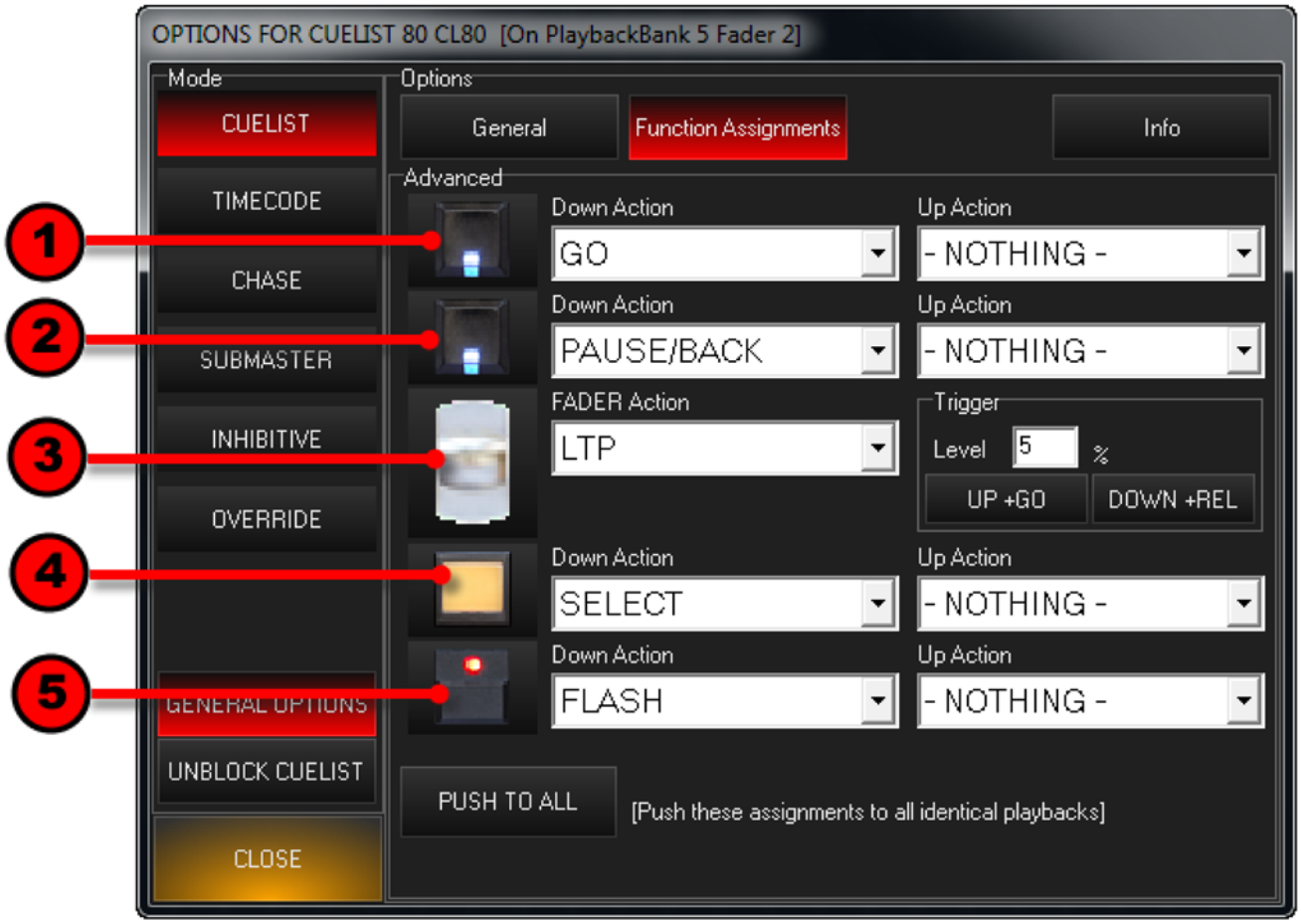
Viola! Encontrou o valor duplicado e ficou livre dele, limpando o caminho para rastreamento limpo.

 © 2013 Martin Professional A/S

Transferência de Funções

Comportamento do Botão Padrão

Por versatilidade, a Série M permite que os botões de playback e os potenciômetros sejam configurados como queira.



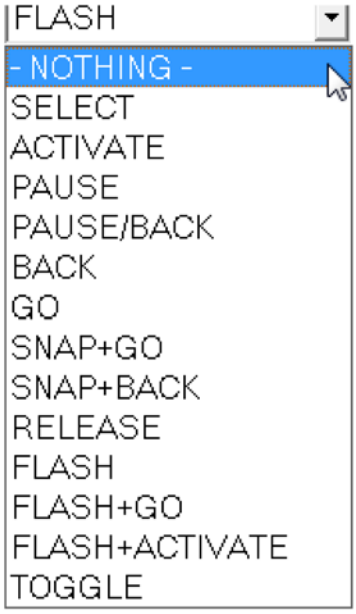
①	**Botão de Playback 1**	Este botão define em "IR" e executa as sugestões em ordem crescente, quando pressionado.
②	**Botão de Playback 2**	Este botão define o padrão para "PAUSAR/VOLTAR" e vai pausar uma sugestão durante a execução ou executar sugestões na ordem inversa, quando pressionado.
③	**POTENCIÔMETRO**	Em uma lista de sugestões normal, o potenciômetro controla o valor de intensidade. Ajusta o padrão para LTP (Latest Takes Precedence). O POTENCIÔMETRO também pode ser configurado como HTP (Highest Takes Precedence). Nesta configuração, a lista de sugestões com o valor de intensidade mais alta vai persistir, em LTP, a intensidade da última lista executada vai neutralizar todas as outras.
④	**Botão da Seleção**	O botão Seleção define o padrão para "SELECIONAR" e é usado para selecionar a lista para edição, visualização, IR principal, etc.
⑤	**Botão de Flash**	O botão flash define o padrão para "FLASH" e vai temporariamente definir um nível de intensidade da lista ativa a 'completo'.

No controlador de M1, o botão de Seleção é substituído por outro do tipo flash. Ainda é padrão "SELECIONAR" e opera exatamente como o Botão Seleção.

Opções de Ação para baixo

Quando um botão é pressionado, a ação Para Baixo é ativada. Abaixo segue uma lista de opções disponíveis...

 © 2013 Martin Professional A/S



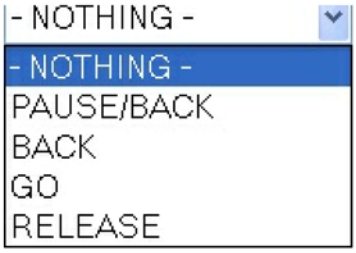
-NADA-	Esta função desativa ação para baixo do botão.
SELECIONAR	Esta função é usada para selecionar a lista de sugestões para edição, visualização, IR principal, etc.
ATIVAR	A função ATIVAR vai "reafirmar" uma lista de sugestões ativa, enquanto continua na sugestão ativa atual. Efetivamente traz a lista de sugestões para o "topo."
PAUSAR	Quando pressionado, enquanto uma sugestão está em andamento, a lista vai pausar qualquer fade em andamento. Para retomá-lo a partir daquele ponto, pressione IR novamente.
PAUSAR/VOLTAR	Quando pressionado, enquanto uma sugestão está funcionando, a lista vai pausar qualquer potenciômetro em andamento. Para retomar o potenciômetro de onde parou, pressione novamente "Go". *Quando pressionado enquanto está pausado ou quando uma sugestão não está em funcionamento, vai executar a sugestão anterior.* O tempo usado para retornar àquela sugestão é o tempo definido para a sugestão a qual está voltando.
VOLTAR	Quando pressionado enquanto está pausado ou quando uma sugestão não está em funcionamento, vai executar a sugestão anterior. O tempo usado para retornar àquela sugestão é o tempo definido para a sugestão a qual está voltando.
IR	Quando pressionado, a lista de sugestões vai ativar e avançar para a seguinte. Se a lista de sugestões estiver pausada, pressionar este botão vai retomar o potenciômetro de onde parou.
SNAP+GO	Quando “SNAP+GO” for selecionado e pressionado, a lista de sugestões vai ativar e avançar até a sugestão posterior com tempo **zero**. Os valores na lista de sugestões "QUEBRAM" no local.
SNAP+BACK	Quando “SNAP+GO” for selecionado e pressionado, a lista de sugestões vai ativar e avançar até a sugestão **anterior** com tempo **zero**. Os valores na lista de sugestões "QUEBRAM" no local.
RELEASE	Quando selecionado, o botão vai funcionar como meio adicional de liberação da lista de sugestões.

 © 2013 Martin Professional A/S

FLASH	Quando configurado como botão Flash, pressionar este botão vai levar a sugestão atual na lista associada até completar, independente da posição do potenciômetro (também conhecido como "botão Bump").
FLASH+GO	Quando "FLASH+GO" for selecionado, pressionar o botão vai avançar para a sugestão seguinte na lista e conduz esta até estar completo, independente da posição do potenciômetro.
FLASH+ACTIVATE	Quando "FLASH+GO" for selecionado, pressionar o botão vai ativar para a sugestão atual na lista, sem mover para a frente, e conduz esta até estar completo, independente da posição do potenciômetro.
TOGGLE	Quando "TOGGLE" estiver selecionado, pressionar o botão uma vez vai ativar a sugestão atual na lista e pressionar o botão novamente vai liberar a lista.

Opções de Ação para cima

Depois de pressionar um botão, quando deixar o botão, a ação Up é ativada. Abaixo segue uma lista de Ações do Botão Up (para cima) disponíveis...



-NADA-	Esta função desativa ação para baixo do botão.
PAUSAR/VOLTAR	Quando o botão for liberado, enquanto uma sugestão está funcionando, a lista vai pausar qualquer potenciômetro em andamento. Para retomar o potenciômetro de onde parou, pressione novamente "Go". Quando o botão é liberado enquanto está pausado ou quando uma sugestão não está em funcionamento, vai executar a sugestão anterior. O tempo usado para retornar àquela sugestão é o tempo definido para a sugestão a qual está voltando.
VOLTAR	Quando o botão é liberado enquanto está pausado ou quando uma sugestão não está em funcionamento, vai executar a sugestão anterior. O tempo usado para retornar àquela sugestão é o tempo definido para a sugestão a qual está voltando.
IR	Quando o botão é liberado, a lista de sugestões vai ativar e avançar para a seguinte. Se a lista de sugestões estiver pausada, pressionar este botão vai retomar o potenciômetro de onde parou.
RELEASE	Quando selecionado, liberar o botão vai também liberar a lista de sugestões

Opções do POTENCIÔMETRO

Um potenciômetro pode ser configurado para se comportar de várias maneiras.

Opções de Ação do Potenciômetro

 © 2013 Martin Professional A/S

-NADA-	Quando selecionado, mover o potenciômetro não vai ter nenhum efeito sobre a intensidade da lista de sugestões.
HTP	Ajusta o potenciômetro ao modo HTP. Nesta configuração, a lista de sugestões com o valor de intensidade mais alto vai persistir
LTP	Ajusta o potenciômetro ao modo LTP. Nesta configuração, a intensidade da última lista de sugestões executadas vai exceder todas as outras listas com uma prioridade igual ou menor.

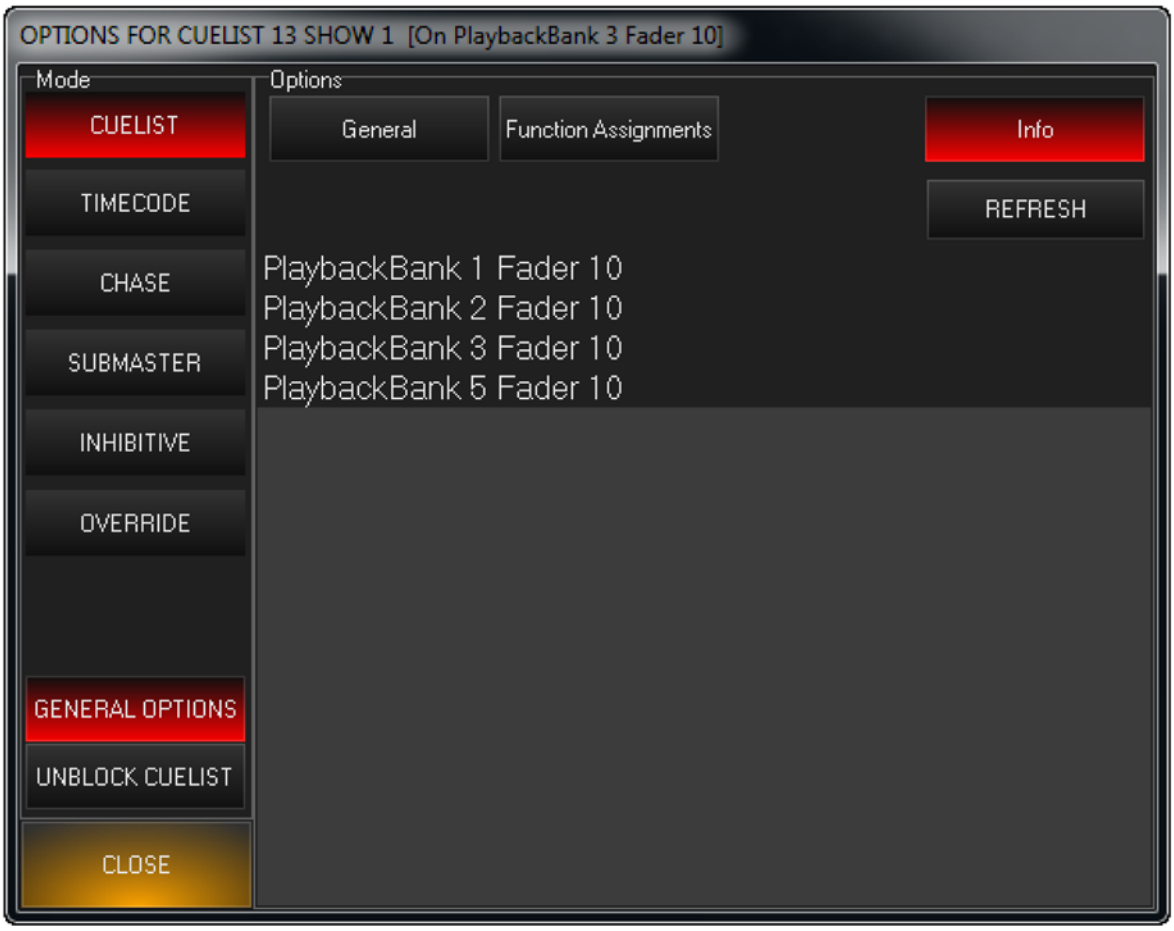
Opções de Disparo do Potenciômetro

Nível	Quando UP+GO for selecionado, o Nível do Disparador determina qual o valor o potenciômetro deve exceder antes de essas funções serem executadas. O padrão é 5%.
UP+GO	Quando habilitado, depois que o potenciômetro exceder o Nível de Disparo, a lista de sugestões vai ativar e avançar para a seguinte. Se a lista de sugestões estiver pausada, pressionar este botão vai retomar o potenciômetro de onde parou.
DOWN+REL	Quando habilitado, depois que o potenciômetro estiver definido novamente a zero, a lista de sugestões será liberada.

 © 2013 Martin Professional A/S

Informações da Listas de Sugestões

A janela de Informação das Listas de Sugestões é acessada ao pressionar o botão "Info" no canto superior direito da janela Opções da Lista de Sugestões. Esta janela mostra onde a lista de sugestões selecionada é colocada nos potenciômetros de playback do console. Isso pode ser útil ao determinar onde a lista de sugestões é usada em uma exibição.



 © 2013 Martin Professional A/S

Auto-marcar

Às vezes, é desejado ter aparelhos pré-definidos em uma posição antes que a sugestão seja executada. Em vez de arrastar de sua última posição ou rolando por vários atributos, os aparelhos estão simplesmente "lá" quando em fade in. Um aparelho que for pré-definido com uma posição ou outros atributos antes do fade-in é chamado de "**Marcado**." Enquanto for totalmente possível alcançar manualmente durante a programação, o processo pode ser simplificado com uma pequena automação. A série M oferece convencionalmente uma função MARCAR só para este fim...

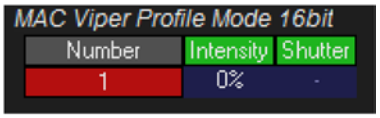
MARCAR

A função MARCAAR busca os aparelhos com intensidade 0% (rastreada ou ativa) e lê, dando os valores de atributo para a sugestão seguinte. É ativada na janela de Opções de Lista de Sugestões no cabeçalho "Rastreamento".

> ***Nota: Os aparelhos com um valor de intensidade nula não serão marcados; eles devem ter um valor de intensidade de 0%. Um valor rastreado de 0% é válido.***

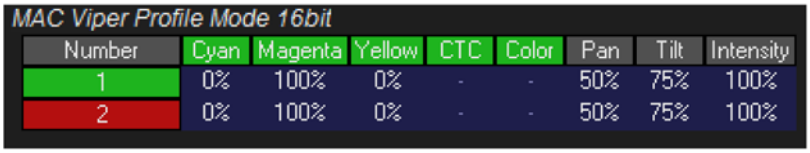
MARCAR por lista de sugestões

Para demonstrar a função MARCAR, vamos começar selecionando o número 1 de Mac Viper e dando a intensidade de 0%. Registre em uma nova lista como sugestão 1.

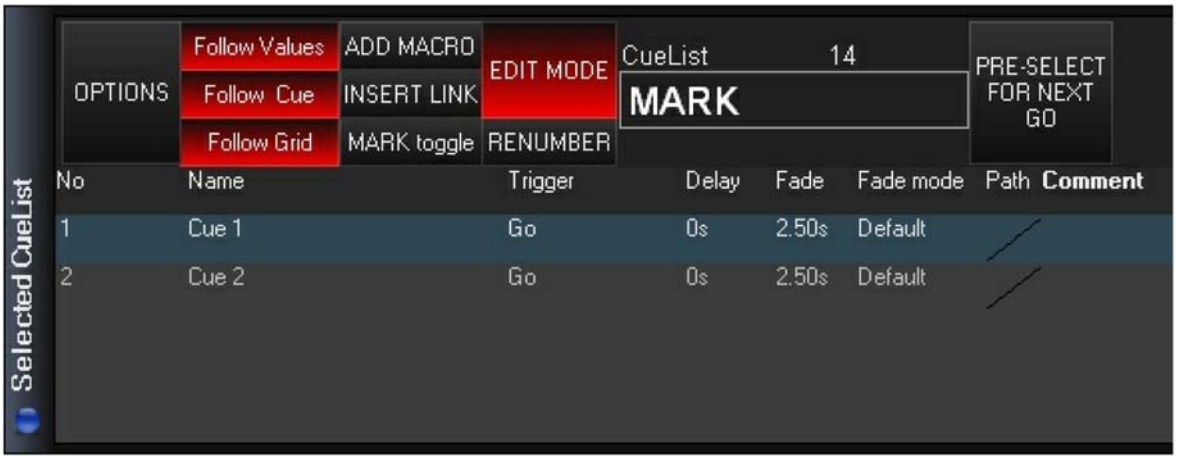


Sugestão 1

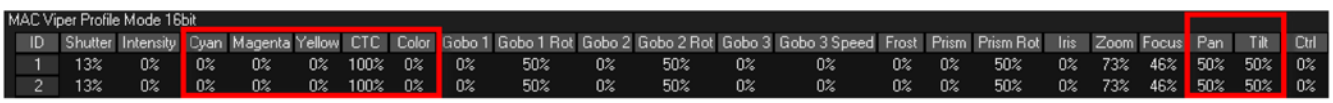
Agora selecione os aparelhos 1 e 2 e dê alguns valores de Cor e Suporte Horizontal/Vertical. Armazenar como sugestão 2.



Sugestão 2

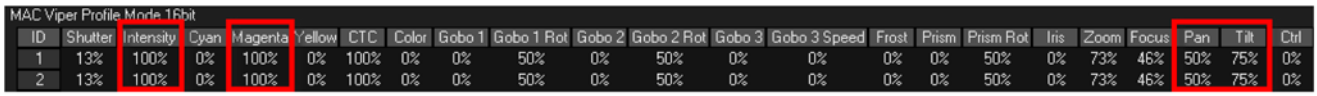


Pressione IR e observe que os valores de cor e de suporte horizontal/vertical continuam inalterados na sugestão 1. Para fins de ilustração, vamos usar a tela de resultado para visualizar os valores de atributo do aparelho:



Pressione IR para executar a sugestão 2 e observe que os aparelhos 1 e 2 vão para os valores já gravados.

 © 2013 Martin Professional A/S


MAC Viper Profile Mode 16bit
ID Shutter Intensity Cyan Magenta Yellow CTC Color Gobo 1 Gobo 1 Rot Gobo 2 Gobo 2 Rot Gobo 3 Gobo 3 Speed Frost Prism Prism Rot Iris Zoom Focus Pan Tilt Ctrl
1 13% 100% 0% 100% 0% 100% 0% 0% 50% 0% 50% 0% 0% 0% 0% 50% 0% 73% 46% 50% 75% 0%
2 13% 100% 0% 100% 0% 100% 0% 0% 50% 0% 50% 0% 0% 0% 0% 50% 0% 73% 46% 50% 75% 0%

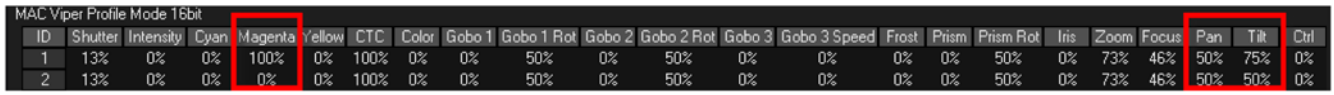
Na janela Opções de Lista de Sugestões, habilite "MARCA por Lista de Sugestões." A tela de Lista de Sugestões Selecionada vai exibir "MARCA por Lista de Sugestões" bem abaixo do nome da lista.

Agora veja se a lista de sugestões está inativa ao segurar REL e pressionar o botão IR da lista (para mais informações, consulte "Liberar Listas de Sugestões").

> ***Nota: As alterações às configurações de MARCA não terá efeito até que a lista tenha sido liberada.***

Execute a sugestão 1 outra vez ao pressionar o botão IR e observe que o aparelho 1 magicamente diminuiu aos valores da sugestão 2, mas não tem intensidade. Observe também que o aparelho 2 é inalterada, já que não há valor de intensidade (ativo ou rastreado) na sugestão

1. O aparelho 1 está **Marcado** e pronto para a sugestão 2.

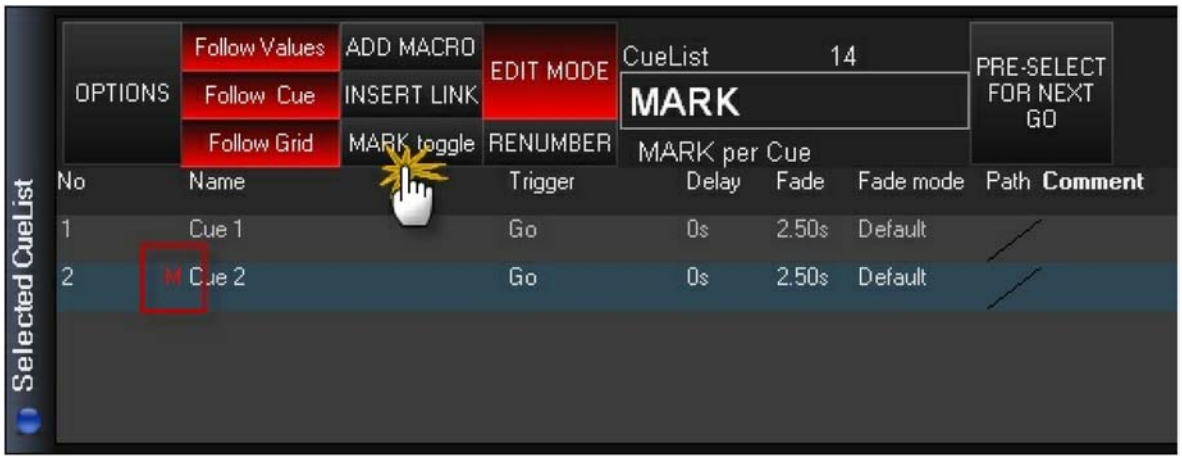

MAC Viper Profile Mode 16bit
ID Shutter Intensity Cyan Magenta Yellow CTC Color Gobo 1 Gobo 1 Rot Gobo 2 Gobo 2 Rot Gobo 3 Gobo 3 Speed Frost Prism Prism Rot Iris Zoom Focus Pan Tilt Ctrl
1 13% 0% 0% 100% 0% 100% 0% 0% 50% 0% 50% 0% 0% 0% 0% 50% 0% 73% 46% 50% 75% 0%
2 13% 0% 0% 0% 0% 100% 0% 0% 50% 0% 50% 0% 0% 0% 0% 50% 0% 73% 46% 50% 50% 0%

MARCA por sugestão

Se quiser apenas aparelhos para marcar automaticamente certas sugestões, é possível usar MARCAR por sugestão... Na janela OPÇÕES de Lista de Sugestões, habilite "MARCA por Sugestão."

 © 2013 Martin Professional A/S

Selecione a sugestão que deseja que os aparelhos MARQUEM em preparação e clique ou pressione "alterar MARCA." Um "M" vermelho vai aparecer à esquerda do nome da sugestão para indicar que os **aparelhos com 0% de intensidade na sugestão anterior vão marcar automaticamente** .

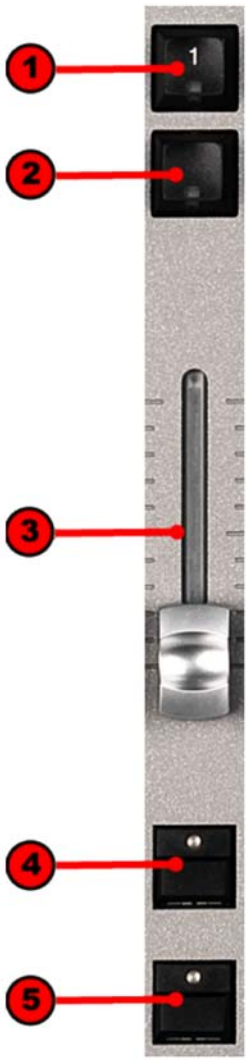


Nota: O recurso de Marcação Automática não é destrutivo; a lista de sugestões não é alterada de nenhuma maneira e desabilitar a função vai reverter o comportamento da lista.

 © 2013 Martin Professional A/S

Executando uma Lista de Sugestões

Controle de Playback



Botão Playback

Fader do playback Submaster

Fader do playback Principal

1	IR
2	Pausar/Voltar
3	Fader
4	Selecionar
5	Flash

Na seção de playback principal há 10 configurações de Controles de Playback. Cada um destes controles pertencem a uma Opção Lista de Sugestões individual. O Botão e o Fader são configuráveis através da Opção da Lista de Sugestões - Função de Tarefas.

 © 2013 Martin Professional A/S

O Controle "Main Go" (Ir Principal)

Esta área consiste de cinco botões.

Os botões Main Go (Ir Principal) e Main II/Back (pause/back) (Principal II/Volta pausar/voltar) são convenientes, de rápido acesso para desvanecer a próxima sugestão e pausar/desvanecer a sugestão anterior na lista de sugestões designada como principal. Se nenhuma lista de sugestão estiver designada como "principal", então os botões MainII/Back (Principal II/Voltar) e Go (Ir) controlam a lista de sugestão selecionada.

Uma lista de sugestão configurada como "principal" na tela Cuelist Directory (Diretório de Lista de Sugestões). Consulte ""Como Principal"". A lista de sugestões selecionada está discutida em "Selecionando uma Lista de Sugestão".

Os botões Snap e Rel são usados em conjunto com outros botões. Na tabela abaixo, (botão a) + (botão b) significa pressionar e segurar o botão a e pressionar o botão b.

O botão selecionado irá funcionar como um Botão de Seleção normal se a seção "Main GO" (Ir Principal) estiver associada a uma lista de sugestões como "Principal". Caso contrário, ele pode ser pressionado então você pode pressionar o botão "GO" (IR) ou um playback que não tenha a função "Select" (Selecionar) associada a uma das teclas de playback. Esta funcionalidade é útil para os botões Palyback e Submasters.

Nota: caso nenhuma lista de sugestão estiver designada como "principal", as funções aplicáveis snap e release (liberar) controlarão a lista de sugestões.

Combinação	Função
Snap + Main Go	Encaixa a próxima sugestão na lista de sugestões selecionada.
Snap + any Go	Encaixa a próxima sugestão na lista de sugestões designada no playback.
Snap + Cue XX Enter	Encaixa a sugestão XX na lista de sugestões selecionada.
Snap + Main II/Back	Encaixa a sugestão anterior na lista de sugestões selecionada.
Snap + any Pause	Encaixa a sugestão anterior na lista de sugestões designada no playback.
Snap + Rel	Liberação global: Todas as listas de sugestões ativas (exceto aquelas configuradas para "Ignorar Liberação Global" ("Tempo de Liberação padrão") são liberadas para *desvanecer intensidade para zero primeiro* e então voltam todos os outros atributos para o valor padrão.
Rel + Snap	Liberação global: Todas as listas de sugestões ativas (exceto aquelas configuradas para "Ignorar Liberação Global" ("Tempo de Liberação padrão") são liberadas para *desvanecer simultaneamente todos os atributos* para o valor padrão.
Rel + Main Go	Libera a lista de sugestões selecionada.
Rel + any Go	Libera a lista de sugestões designada na playback.

 © 2013 Martin Professional A/S

Páginas de Playback (Bancos)

O M-Series suporta 500 páginas de playback chamadas "bancos". Cada banco contém 10 listas de sugestões que correspondem a 10 controles de playback.

Tela do Banco

A lista de bancos é mostrada na parte inferior da tela do Playback. O banco ativo é destacado em vermelho.
No exemplo mostrado acima, o painel de controle está atualmente no banco Cinco (destacado em vermelho). Olhando na lista de sugestões, podemos ver o seguinte, da esquerda para direita, de topo para baixo:

- o número de controle do playback, a prioridade da lista de sugestões e o nível do fader
- um indicador de progresso dinâmico (se uma sugestão estiver em fading)
- o tipo da lista de sugestão, número da lista de sugestão, sugestão atual / sugestões totais
- o número e o nome da sugestão atual
- o número e o nome da próxima sugestão na lista de sugestões

As listas de sugestão também são codificadas com cores por tipos, conforme mostrado no exemplo acima. A lista de sugestão selecionada terá uma caixa branca desenhada em volta dela.

> ***Nota: Você pode selecionar uma lista de sugestão ao tocar ou clicar nela na tela.***

Mudando os Bancos

Há várias formas de mudar os bancos. Você pode

- rolar pelas páginas em branco usando a roda de correr para a esquerda dos controles do playback, pressione os botões de comando do playback "Next Bank" (Próximo Banco) e "Prev Bank" (Banco Anterior),
- pressione Bank (Banco) **`XX Enter`** para selecionar o banco **`xx`**.
- pressione um rótulo de banco na tela de toque.

Bank Jog Wheel

Banco + 1
Banco -1

Rotulando um Banco

Os bancos podem ser nomeados. Para alterar o rótulo do banco:

1. Vá para o banco cujo rótulo você deseja alterar.
2. Pressione e segure **`Edit`**
3. Pressione o botão **`Bank`**.
4. Digite o texto do rótulo.
5. Pressione **`Enter`**.

 © 2013 Martin Professional A/S

Selecionando uma Lista de Sugestões

Pode haver qualquer número de listas de sugestões ativas, mas apenas uma lista de sugestão por vez pode ser selecionada. O que é a lista de sugestões ativada? O M-Series tem várias funções, comandos e telas que funcionam apenas com uma única lista de sugestões por vez, tais como as funções de comando do Playback, a função de editar lista de sugestão, as telas "Selected Cuelist" (Lista de Sugestões Selecionada) e "Cuelist Values" (Valores da Lista de Sugestões), e o controle de sincronização de playback da "Selected Cuelist" (Lista de Sugestões Selecionada). A lista de sugestões selecionada é a que é influenciada ou mostrada por estas funções, comandos e telas.

Você pode selecionar uma lista de sugestões para ser a *lista de sugestões selecionada por*

- pressionando o Botão de Seleção do controle do playback,
- selecionando-o na tela Directory Cuelist (Diretório da Lista de Sugestões),
- selecionando-o na tela Palyback,
- pressionando "Select" (Selecione) ou "+Select" (+Selecione) e pressionando o botão da lista de sugestões na tela Playback Buttons (Botões do Playback), ou
- selecionando-o na tela Active Cuelist (Lista de Sugestões Ativa).
- pressionando a área do status geralmente encontrada acima da seção fader do playback

Quando uma Lista de Sugestões estiver rodando em uma Playback sem um botão selecionado associado a ela, você deve usar o botão Select (Selecionar) localizado acima do Main Playback Controls (Controles Principais do Playback) (figura abaixo). Segure o botão Select (Selecionar), isto mostra quais playbacks tem um Lista de Sugestões associados a eles, então pressione um dos botões que pertencem ao Playback/Lista de Sugestões que você deseja selecionar.

O duplo clique no botão Select (Selecionar) também ativar o "Select Lock" (Travar Seleção). Neste modo, todos os botões do playback se tornam temporariamente botões selecionados até a desativação do "Select Lock" (Travar Seleção). Para desabilitar o Select Lock (Travar Seleção), pressione novamente o botão Select (Selecionar).

 © 2013 Martin Professional A/S

Liberando uma Lista de Sugestões

Liberar (ou *limpar*)uma lista de sugestões fará com que o controle do playback selecionado pare de emitir instruções para os aparelhos de iluminação associados e cancele qualquer sugestão, cadeias, sobreposições ou sugestões com código de tempo. Você pode liberar uma lista de sugestões específica ou todas as listas de sugestões.

Liberando uma Lista de Sugestões Individual

Para liberar uma lista de sugestões individual:

1. Pressione e segure o botão "Rel".
2. Pressione o botão "Go" (Ir) no controle do playback para a lista de sugestões desejada.
3. Solte ambos os botões.

Liberando Todas as Lista de Sugestões

Há duas formas para liberar todas as listas de sugestões.

Segurar REL e pressionar SNAP

Todos os atributos em todos os faders em todos os bancos vão voltar para a posição "home" (inicial) no tempo de fade padrão.

1. Pressione e segure o botão "Rel" e então pressione o botão "Snap" (acima de Main Go (Ir Principal)).
2. Solte ambos os botões

Segure SNAP, pressione REL

Todos os valores de intensidade de todos os aparelhos de iluminação em todas as páginas vão cair para zero e então todos os outros atributos em todos os faders em todos os bancos retornarão para a posição "home" (inicial).

1. Pressione e segure "Snap" e então pressione o botão "Rel" na área Main Go (Ir Principal)
2. Solte ambos os botões

Liberando Automaticamente uma Lista de Sugestões

Também é possível liberar todas ou específicas Listas de Sugestões usando macros. Consulte "Usando Macros" para maiores informações.

 © 2013 Martin Professional A/S

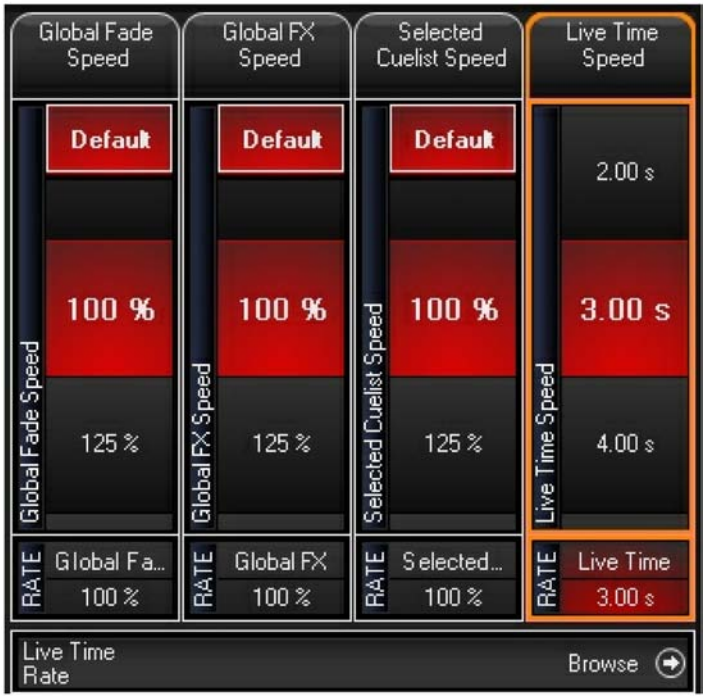
Modificando a Sincronização Global da Sugestão

O M-Series permite que você mude a sincronização das listas de sugestões durante o playback com os controles Global Cue Timings (Sincronização Global de Sugestões).

As funções encontradas aqui são "Global", Global FX", "Selected Cuelist" (Lista de Sugestões Selecionada) e "Live Time" (Sincronização ao Vivo). Para acessar estas características, selecione uma lista de sugestões e pressione o botão no LCD "Rate" (Classificar), encontrado no banco extremo direito de 5 botões no LCD.

Cada uma das quatro funções de Sincronização Global de Sugestões apresentadas acima correspondem à zona de rastreamento diretamente abaixo dela, da mesma forma que o controle dos atributos trabalha quando um aparelho de iluminação for selecionado para manipulação. A velocidade padrão de 100% também pode ser rapidamente selecionada ao pressionar a área da tela de toque rotulada como "Default" (Padrão) para as três primeiras funções.

Note que quando uma mudança é feita nas configurações padrão, um fundo de tela vermelho aparecerá atrás da função apropriada para indicar que ela foi alterada como mostrado no "Live Time" (Sincronização ao Vivo) abaixo:



Nota: O controle da Velocidade da Lista de Sugestões Selecionada não estará visível se nenhuma lista de sugestões estiver selecionada.

 © 2013 Martin Professional A/S

Global

A função "Global" permite que você mude e incremente a sincronia em todas as listas de sugestões. A taxa disponível é de 1% a 1000% da velocidade da gravada. Novamente, esta função afeta a todas as listas de sugestões. A função "Global" atua como um multiplicador em todas as listas de sugestões gravadas. Por exemplo, se houver uma lista de sugestões que está gravada com sincronização de 20 segundos em uma lista de sugestões e outra gravada com 10 segundos, em uma lista de sugestões diferente, e a sincronização Global estiver configurada para 200% (por exemplo, duas vezes mais rápido que a velocidade gravada), então a primeira sugestão será executada em 10 segundos e a segunda será executada em 5 segundos. Da mesma forma com funções de atributos, você pode usar uma janela de acesso direto ou a zona de rastreamento para ajustar o sincronismo.

Global FX

Da mesma forma que a função Global apresentada acima, a "Global FX" ajusta a velocidade de todos os efeitos que estiverem rodando em qualquer lista de sugestões gravada. Note que esta função afeta apenas os efeitos de velocidade, não a sincronização completa das sugestões.

Lista de Sugestões Selecionada

Também é similar à função Global, mas apenas a sincronização da *lista de sugestões selecionada* será afetada; todas as outras listas de sugestões continuarão a rodar com o tempo gravado anteriormente. É importante perceber que a função Selected Cuelist (Lista de Sugestões Selecionada) e a função "Global" trabalham de forma cumulativa. Em outras palavras, se tanto as funções Global como a Selected (Selecionada) estiverem configuradas para 200%, uma sugestão gravada para ser executada em 4 segundos, será executada em 1 segundo.

Sincronização Ao Vivo

A Sincronização ao Vivo não afeta a sincronização de sugestões, mas sim, a velocidade com que as mudanças no Programador acontecem no palco. A taxa pode ser configurada de 0 a 60 segundos. Esta função pode ser particularmente útil quando houver uma transição do modo cego para o ao vivo. Perceba também que quando o Programador for limpo, este sincronismo será aplicado.

 © 2013 Martin Professional A/S

Mover, Copiar e Deletar Listas de Sugestões em Controles de Playback

Movendo uma Lista de Sugestões para um Fader no Playback no Mesmo Banco

Para mover uma lista de sugestões de um fader de playback para outro no mesmo banco, faça o seguinte procedimento:

1. Pressione **`Move (Mover)`**.
2. Pressione o botão Selection (Seleção) na lista de sugestões que você deseja mover.
3. Pressione o botão Selection (Seleção) da lista de sugestões de destino (para onde você deseja mover a lista de sugestões).

Movendo uma Lista de Sugestões para um Fader no Playback em um Banco Diferente

Para mover uma lista de sugestões de um fader de playback para outro em um banco diferente, faça o seguinte procedimento:

1. Pressione **`Move (Mover)`**.
2. Pressione o botão Selection (Seleção) na lista de sugestões que você deseja mover.
3. Use a roda de correr para a esquerda do controle do playback, role até o banco de destino desejado.
4. Pressione o botão Selection (Seleção) da lista de sugestões de destino (para onde você deseja mover a lista de sugestões).
5. A lista de sugestões será movida para o banco e fader específico.

Movendo uma Lista de Sugestões para um Fader no Playback em um Banco Diferente Usando a Linha de Comando

1. Pressione **`Move (Mover)`**.
2. Pressione o botão Selection (Seleção) na lista de sugestões que você deseja mover.
3. A linha de comando lerá "Mover Lista de Sugestões Fader no Playback BB.nn", onde BB corresponde ao número do banco da lista de sugestão fonte e "nn" corresponde ao número do fader na lista de sugestões fonte.
4. Pressione **`@ BB.nn Enter`**,
5. A lista de sugestões será movida para o banco e fader específico.

Copiando uma Lista de Sugestões para um Fader no Playback no Mesmo Banco

Copiar uma lista de sugestões de um fader do playback para outro é similar à mover a sugestão.

1. Pressione **`Copy (Copiar)`**.
2. Pressione o botão Selection (Seleção) na lista de sugestões que você deseja copiar.
3. Pressione o botão Selection (Seleção) da lista de sugestões de destino (para onde você deseja copiar a lista de sugestões).

Como você pode mover as listas de sugestões pelos bancos, você também pode copiá-las pelos bancos. Também é proibido copiar para uma playback que já tenha uma lista de sugestões.

Contudo, há uma coisa muito importante a se notar: quando você copia uma lista de sugestões de um fader do playback para outro, você não está criando uma cópia em si, você está criando uma cópia. Isto significa que qualquer mudança feita em uma lista de sugestões, seja a original ou a cópia, afetará a outra. São essencialmente a mesma lista de sugestão, mas em dois locais.

Copiar uma lista de sugestões para um fader em um banco diferente se faz da mesma maneira que mover uma lista de sugestões para um banco diferente.

Nota: Se você deseja criar uma cópia da lista de sugestões separada e única, você pode fazê-lo no Cuelist Directory (Diretório da Lista de Sugestões).

Removendo Listas de Sugestões do Controle de Playback

Para remover uma lista de sugestões de um fader de playback:

1. Pressione **`Delete`**.
2. Pressione o botão Selection (Seleção) na lista de sugestões que você deseja deletar.
3. Pressione **`Enter`**. (Você pode pular este passo pressionando e segurando o botão Delete)

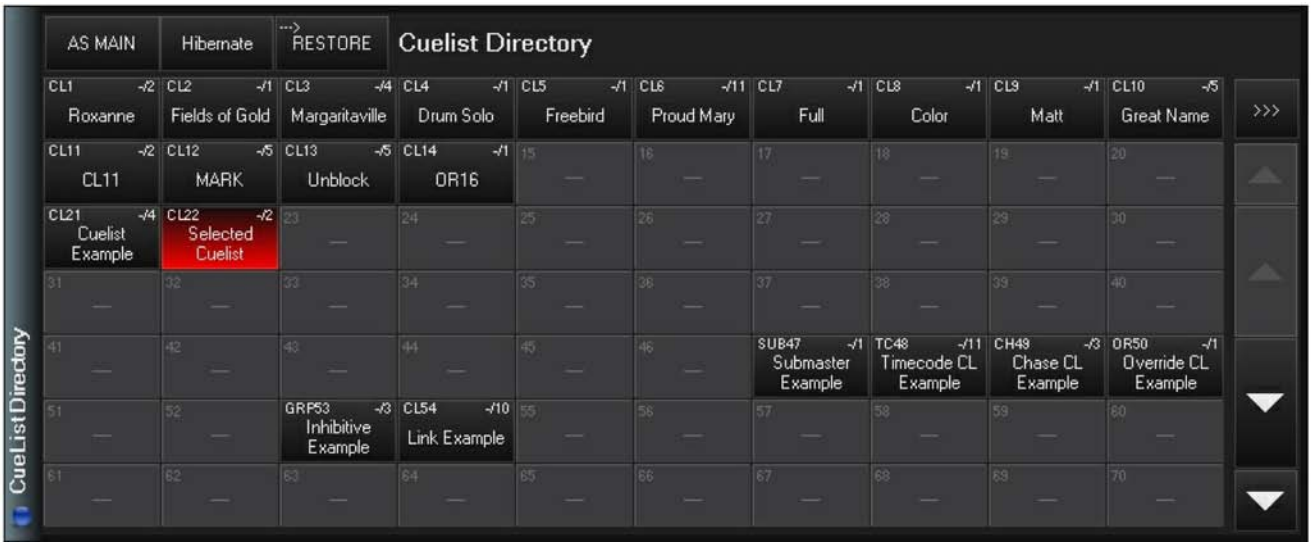
Você removeu uma lista de sugestões acidentalmente? Não se apavore. Consulte "Diretório da Lista de Sugestões".

 © 2013 Martin Professional A/S

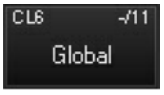
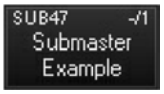
Diretório da Lista de Sugestões

Os controles do Playback não é o local onde as listas de sugestões estão realmente guardadas. Quando você grava uma lista de sugestões, na verdade você a está gravando no diretório de listas de sugestões. Os botões e faders do playback simplesmente contém um link para a lista de sugestões no diretório de listas de sugestões, da mesma forma que um atalho do Windows é um link para um arquivo ou pasta.

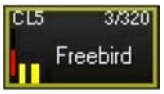
Tela do Diretório da Lista de Sugestões



Os botões da lista de sugestões são dinâmicos e contém uma grande quantidade de informações. Alguns exemplos de botões de listas de sugestões estão apresentados abaixo.

	Esta é a tela da lista de sugestões básica. "CL6" indica que o número da lista de sugestões é 6 e o tipo é uma "lista de sugestões". "-" indica que a lista de sugestões foi reiniciada do começo. "11" indica que há 11 sugestões na lista.
	O ícone amarelo na tela indica que a lista de sugestões está controlando os aparelhos de iluminação. "1/10" indica que a lista de sugestões está na sugestão número 1.
	A barra vertical vermelha dinâmica indica que a lista de sugestão está em fading em uma sugestão. O "2" informa qual sugestão está rodando atualmente.
	O ícone de pausa na tela indica que a lista de sugestões está pausada. A barra vertical vermelha indica que a lista de sugestões está no meio de uma sugestão, que neste caso é a número 1.
	Aqui temos uma lista de sugestões cadeia (CH) chamada "Chase CL Example" (Lista de Sugestões Cadeia Exemplo) (que original) que atualmente está controlando os aparelhos de iluminação e fading (barra vermelha dinâmica) as sugestões 3 de 3. O fundo de tela vermelho indica que esta é a *lista de sugestões selecionada* .
	É desta forma que o submaster (SUB) aparece no diretório da lista de sugestões. Ele não está controlando os aparelhos de iluminação.
	É desta forma que o inibitivo (GRP) aparece no diretório da lista de sugestões. Ele não está controlando os aparelhos de iluminação. O controle inibitivo era previamente conhecido como controle "Grupo", por isso a definição "GRP".

 © 2013 Martin Professional A/S

	Este é o exemplo de uma lista de sugestões cancelada (OR). O ícone indica que ela está controlando os aparelhos de iluminação.
	A borda amarela indica que a lista de sugestões foi designada como "principal". Consulte ""Como Principal"".

Movendo e Copiando à partir do Diretório de Lista de Sugestões

No caso do diretório de lista de sugestões, mover e copiar para os controles de playback ou botões do playback (consulte "Botões do Playback) são funções idênticas.

PARA COPIAR À PARTIR DO DIRETÓRIO DA LISTA DE SUGESTÕES PARA O FADER DO PLAYBACK

1. Pressione Copy (Copiar)
2. Selecione no diretório a lista de sugestões desejada.
3. Pressione o botão Selection (Seleção) da lista de sugestões de destino (para onde você deseja copiar a lista de sugestões).

Você pode copiar a mesma lista de sugestões para vários controles de playback diferentes em quantos bancos você desejar. Contudo, ao copiar uma lista de sugestões de um fader do playback para outro, quaisquer mudanças realizadas em uma lista de sugestões afetará todas as outras. Além disso, as mudanças feitas em uma lista de sugestões em um fader do playback afetará a mesma lista de sugestões se ela também estiver em uma página de botões de playback.

PARA COPIAR À PARTIR DO DIRETÓRIO DA LISTA DE SUGESTÕES PARA O BOTÃO DO PLAYBACK

1. Pressione Copy (Copiar)
2. Selecione no diretório a lista de sugestões desejada.
3. Traga a tela dos botões do playback.
4. Pressione o botão do playback de destino (para onde você deseja copiar a lista de sugestões).

Novamente, você pode fazer quantas cópias desejar, mas elas ainda permanecem a mesma lista de sugestões, então todas as mudanças feitas em uma cópia, afetará todas as outras. Isto inclui as cópias encontradas nos controles do playback. Mover uma lista de sugestões de um diretório de lista de sugestões para o fader ou botões do playback é exatamente a mesma coisa que copiá-las. São aplicadas as mesmas regras.

Movendo e Copiando dentro do Diretório de Lista de Sugestões

Mover ou copiar uma lista de sugestões de um local no diretório de lista de sugestões para outro é uma ação simples, mas é importante entender o que está acontecendo.

PARA COPIAR PARA OUTRO LOCAL DE (Criar uma lista de sugestões duplicada porém única)

1. Pressione Copy (Copiar)
2. Selecione no diretório a lista de sugestões desejada.
3. Pressione o local de destino no diretório da lista de sugestões.

Quando você realizar esta função, terá feito uma cópia real. Não há relação entre as duas listas de sugestões, a única exceção é que a cópia terá o mesmo nome. A razão disto é que quando você seleciona a lista de sugestões original, ela e associada a um número (como lista de sugestões 8); quando você a copia para um novo local, este local tem seu próprio número de lista de sugestões. Desta forma, ao copiar a lista de sugestões 8 e "colá-la" em um novo botão de lista de sugestões, na verdade você criou uma nova lista de sugestões.

PARA MOVER ENTRE DOIS LOCAIS DE DIRETÓRIO

1. Pressione Move (Mover)
2. Selecione no diretório a lista de sugestões desejada.
3. Pressione o local de destino (para onde você deseja copiar a lista de sugestões).

Quando você move uma lista de sugestões de um local para outro, você está destruindo a lista velha e criando uma nova. Se você mover a lista de sugestões 8 para a 12, a lista de sugestões 8 não existirá mais. Contudo, o M-Series atualizará automaticamente todos os controles de playback e Macros de Listas de Sugestões com a nova localização da lista de sugestões. É seguro organizar suas listas de sugestões em todos os diretórios de listas de sugestões sem afetar as apresentações.

 © 2013 Martin Professional A/S

Deletando uma Lista de Sugestões de um Diretório

Aviso! Quando você deleta uma lista de sugestões de um diretório de lista de sugestões, você o deleta do painel de controle! Todas as ocorrências dele nos controles e botões do playback serão removidos também. Uma lista de sugestões deletada de um diretório de lista de sugestões é completamente e irrevogavelmente removido do arquivo de apresentações. Adeus. Até a próxima. Tchau. Uma vez deletado, o único recurso é carregar o arquivo de backup da apresentação.

Para deletar uma lista de sugestões de um diretório:

1. Pressione **`Delete`**.
2. Selecione no diretório a lista de sugestões que será deletada.
3. Você tem certeza? Você foi avisado. Pressione **`Enter`**.

Funções Especiais do Diretório de Lista de Sugestões

O botão suave no topo da tela do diretório de lista de sugestões permite uma quantia significante de controles na forma de acessar e controlar as listas de sugestões.

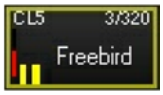
Cada uma destas funções está descrita abaixo.

"COMO PRINCIPAL"

É possível configurar qualquer lista de sugestões como a *principal*. A lista de sugestões principal é controlada pelos botões "As Main" (Como Principal). Apenas uma lista de sugestões pode ser designada como a lista de sugestões principal por vez. Caso nenhuma lista de sugestões seja designada como a lista de sugestões principal, a lista de sugestões selecionada será controlada pelos botões "Main Go" (Ir Principal). Consulte "Selecionando uma Lista de Sugestões".

Configurando uma Lista de Sugestões como Principal

1. No diretório de listas de sugestões, pressione a lista de sugestões que será configurada como Principal.
2. Pressione AS MAIN (COMO PRINCIPAL), no topo do diretório de listas de sugestões. A lista de sugestões aparecerá com uma borda amarela para marcar seu status especial "como Principal".



Para remover a designação da lista de sugestões Principal, selecione a lista de sugestões no diretório e pressione "AS MAIN" (COMO PRINCIPAL) novamente, ou selecione outra lista de sugestões para ser a principal.

Navegando na Tela do Diretório da Lista de Sugestões

No lado direito da tela do diretório da lista de sugestões você encontrará vários controles de navegação. As setas para cima e para baixo devem ser familiares para você, mas os botões divulgados no topo podem não ser. Pressionar o botão ">>>" abrirá um segundo conjunto de controles de navegação rotulados como "-5000", "-1000", "-500", "+500", "+1000", e "+5000". Estes botões permitem que você pule rapidamente para as áreas mais longínquas do diretório da lista de sugestões.

 © 2013 Martin Professional A/S

HIBERNAR

Podem haver horas em que será necessário remover uma lista de sugestões de uma apresentação sem deletá-la. Para tal, o painel de controle do M-Series tem uma função Hibernate (Hibernar). Uma sugestão que tenha sido "Hibernada" será removida de todos os controles de playback e do diretório de listas de sugestões, mas não será deletada. Ela ficará localizada no "armazenamento", onde ela não poderá ser acessada facilmente ou descuidadosamente.

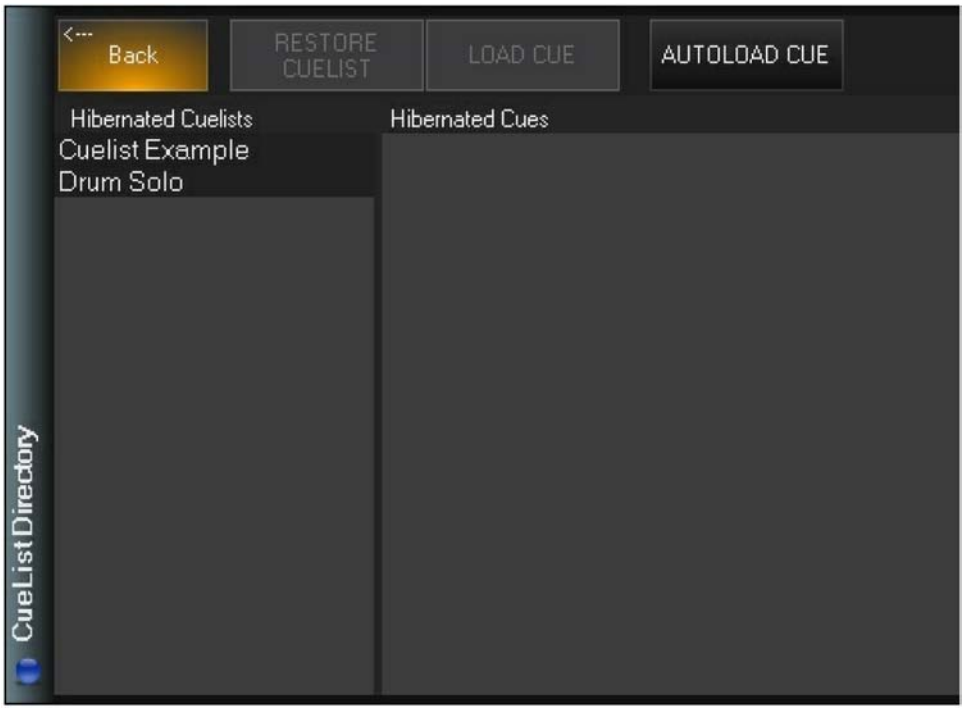
Para Hibernar uma Lista de Sugestões:

1. Selecione no diretório a lista de sugestões que será hibernada.
2. Pressione o botão suave "**`Hibernate (Hibernar)`**".
3. Aparecerá uma janela. Selecione "Yes" (Sim) para hibernar a lista de sugestões ou "Cancel" (Cancelar) para deixar a lista de sugestões na posição atual.

 © 2013 Martin Professional A/S

RESTAURAR

O botão Restore (Restaurar) é usado para reativar uma lista de sugestões que estava hibernada. Perceba que quando a lista de sugestões for restaurada, ela será colocada de volta na tela do diretório de listas de sugestões, mas não será restaurada nos controles do playback ou na página de botões do playback. Quando pressionar botão "Restore" (Restaurar) no topo da tela de diretório da lista de sugestões, a janela Restore (Restaurar) abrirá:



Aqui você vê as listas de sugestões hibernadas e os quatro botões através do topo da tela que permitem que você atue nestas listas de sugestões. O botão "Back" (Voltar) leva você de volta para o diretório de listas de sugestões. Os outros três botões pedem que você primeiro selecione uma lista de sugestões tocando-a. Quando uma lista de sugestões for selecionada, seu conteúdo será apresentado no lado direito da tela:

 © 2013 Martin Professional A/S

Agora há três ações que podem ser tomadas:

RESTAURAR LISTA DE SUGESTÕES	Após selecionar uma lista de sugestões , pressionar este botão fará com que a lista de sugestões volte para o diretório de listas de sugestões. Perceba que quando uma lista de sugestões é restaurada, ela não será necessariamente restaurada em sua posição original. Ela será restaurada na próxima posição mais alta de qualquer das suas atuais listas de sugestões gravadas, independente de qualquer lista de sugestões que possa estar disponível. Por exemplo: se você tiver a lista de sugestões 1 a 4 e 6 a 10 no diretório de listas de sugestões e você restaurar uma lista de sugestões da hibernação, ela não será restaurada na posição 5, mas sim na posição 11.
CARREGAR SUGESTÃO	Com uma lista de sugestões selecionada, você pode selecionar uma sugestão específica e, ao pressionar este botão, carregá-la no Programador. Note que apenas os valores não rastreados serão carregados com este comando (por exemplo, o rastreamento não está empregado). Para carregar uma sugestão diferente, selecione a sugestão e pressione "Load Cue" (Carregar Sugestão) novamente. Este procedimento não restaura a lista de sugestões no diretório, mas permite que você acesse seu conteúdo.
CARREGAR SUGESTÃO AUTOMATICAMENTE	Quando destacada, o Programador carregará automaticamente o conteúdo daquela sugestão. Para carregar uma sugestão diferente, simplesmente pressione a sugestão desejada; não há necessidade de pressionar "Load Cue" (Carregar Sugestão) a cada vez. Da mesma forma que na função "Load Cue" (Carregar Sugestão), apenas valores não rastreados serão carregados.

Dica do Especialista - Organização de Listas de Sugestões

Tem uma grande apresentação? Como você vai manter rastreadas as centenas de listas de sugestões que podem se acumular durante a programação? Todo programador tem um método diferente para organizar as listas de sugestões no arquivo da apresentação. O método mais popular parece ser o "Rows and Columns" (Linhas e Colunas). A lista de sugestões principal de cada música está localizada na primeira coluna (1, 21, 31, etc.), e as listas de sugestões relacionadas (cadeias, sobreposições, etc.) estão localizadas nas linhas das listas de sugestões principais (22-30, 32-40, etc.). Desta forma, todas as listas de sugestões associadas a uma música podem ser encontradas rapidamente, mesmo para alguém que não está familiarizado com a apresentação. Além disso, se o operador deletar acidentalmente uma lista de sugestões do banco, não será tão difícil encontrá-la e colocá-la no lugar!

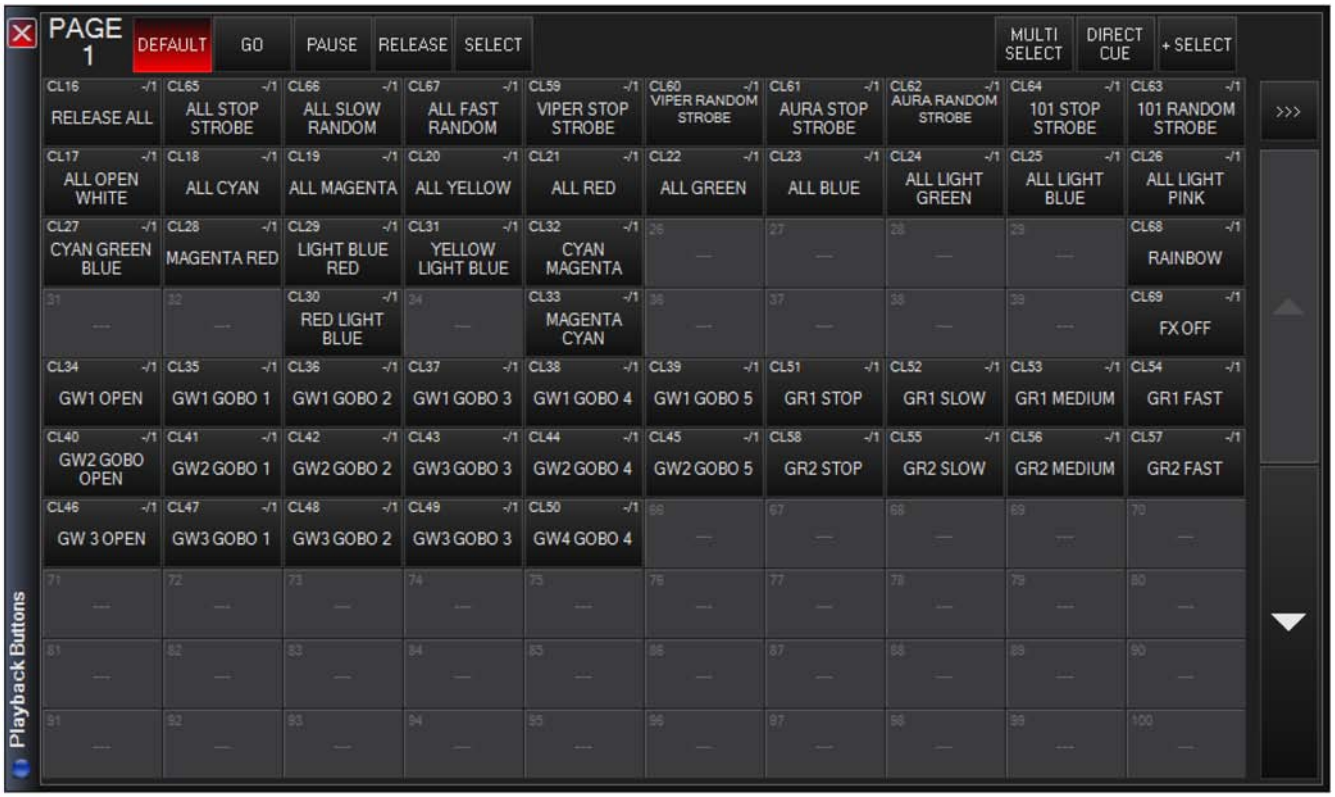
Lembre-se que novas listas de sugestões são sempre criadas próximo ao número mais alto da lista de sugestões existente. Se o número de sugestão mais alto criado for 1001, a nova lista de sugestões criada aparecerá no 1002. Para manter a organização das "Linhas e Colunas" você precisará observar enquanto cria uma nova apresentação para garantir que moverá sua próxima lista de sugestões para a posição apropriada.

 © 2013 Martin Professional A/S

Botões do Playback

A tela dos botões do playback apresenta uma forma alternativa de mostrar as informações a serem usadas em vez de uma conjunção com os controles do playback. Enquanto o nível de informações detalhado que está acessível em um fader do playback está faltando, o rápido acesso a um grande número de listas de sugestões a facilidade de realizar alterações rapidamente. Há 99 páginas de botões, cada uma (por padrão) contendo 100 botões agrupados em grupos de 10.

Tela dos Botões de Playback



No topo da tela, você pode ver os controles dos botões do playback. As setas para cima e para baixo, no lado direito, passam pelas 99 páginas de Botões de Playback disponíveis. Ao pressionar ">>>" diretamente acima do botão "Up" (Para Cima), uma opção de seleção direta abrirá para que você pule para a página desejada rapidamente. Os botões "Go" (Ir), "Pause" (Pausar) e "Release" (Liberar) têm a mesma função descrita em outros lugares, mas a ordem com que você os pressiona está invertida. Enquanto em um fader do playback você primeiro seleciona a lista de sugestões e então a função, na páginas Playback Buttons (Botões do Playback) você seleciona primeiro a função *e então* a lista de sugestões. Os outros botões desta página estão descritos abaixo.

SELECIONAR	Select (Selecionar) torna a lista de sugestões especificada uma *lista de sugestões selecionada*, a que é controlada pelo Comando do Playback e carregada na tela de Lista de Sugestões Selecionada.
MULTISELEÇÃO	A Multiselection (Multiseleção) permite que você especifique várias listas de sugestões para que sejam executados os comandos Go (Ir), Pause (Pausar) ou Release (Liberar) em todas ao mesmo tempo. Com esta função, a ordem é pressionar o Multiselect (Multiseleção), selecionar a lista de sugestões desejada, e então pressionar Go (Ir), Pause (Pausar) ou Release (Liberar).
SUGESTÃO DIRETA	Quando selecionado e o comando Go (Ir) for dado para uma lista de sugestões específica, uma janela abrirá próxima à sugestão mostrando as sugestões daquela lista de sugestões. Então, você pode pular para qualquer sugestão na lista de sugestões.
+ SELECIONAR	+ Select (Selecionar) torna a lista de sugestões especificada como a *lista de sugestões selecionada* juntamente com os comandos Go (Ir), Pause (Pausar) ou Release (Liberar).
APENAS CADEIAS (Visível quando +SELECT estiver ativo)	Limita a função +SELECT (+SELECIONAR) apenas para as cadeias. Quando uma lista de sugestões que não é uma cadeia é pressionada, ela realizará a ação requerida (Go (Ir), Pause (Pausar) ou Release (Liberar)) mas não estará selecionada.

 © 2013 Martin Professional A/S

Movendo e Copiando Botões de Playback

Mover e copiar listas de sugestões na Tela de Botões do Playback funciona como mover e copiar os Bancos do Playback. Fique ciente que as mesmas regras se aplicam quando copiamos uma lista de sugestões: você não está criando uma nova lista de sugestões; está apenas copiando uma. O que for alterado na cópia, será alterado no original.

Deletando Botões do Playback

Para deletar uma lista da tela de botões do playback

1. Pressione **`Delete`**.
2. Selecione a lista de sugestões que será deletada na tela de toque.
3. Pressione **`Enter`**.

 © 2013 Martin Professional A/S

Tela da Lista de Sugestões Ativa

A Active Cuelist Screen (Tela de Lista de Sugestões Ativa) é automaticamente carregada Código de Tempo, Cadeia e Cancelar. Os controles Sub e Inibitivo não aparecem.

Destacar uma lista de sugestões na tela fará dela a *lista de sugestões selecionada*. Caso nenhuma *lista de sugestões principal* for designada, você pode usar os botões da área Main Go (Ir Principal) para controlar as listas de sugestões. Nota: se você designar a lista de sugestões de forma diferente, esta lista não será atualizada para refletir a mudança.

 © 2013 Martin Professional A/S

Status da Lista de Sugestões

As imagens abaixo indicam o significado do código de cores para os Botões de Seleção do Painel de Controle M-Series.

Unlit (Apagado) LED	O botão de seleção LED apagado indica que a playback está vazia.	***Solid (Verde Sólido LED) Green LED***	O botão de seleção LED verde sólido indica que a Lista de sugestões está desvanecendo ou o Submaster está ativo.
Solid (Vermelho Sólido LED) Red LED	O botão de seleção LED vermelho sólido indica que a Lista de sugestões está ativa mas não está selecionada.	***Flashing (Vermelho Piscante LED) Red LED***	O botão de seleção LED vermelho piscante indica que a Lista de sugestões desvanecendo está pausada.
Solid (Amarelo Sólido LED) Yellow LED	O botão de seleção LED amarelo sólido indica que a Lista de sugestões é a Lista de Sugestões selecionada.	***Rapidly (Piscante Rápido Amarelo LED) Flashing Yellow LED***	O botão de seleção LED amarelo piscante rápido indica que o fader físico está em um nível diferente do que o da lista de sugestões anexada a ele.
Segurar o botão selecionado na seção "Main Playback Control" (Controle de Playback Principal) do painel principal fará com que todos os botões de seleção LED fiquem vermelhos na Playback que está ocupada por uma lista de sugestões. Todos os Playbacks que estiverem vazios terão o botão de seleção LED apagados.			

 © 2013 Martin Professional A/S

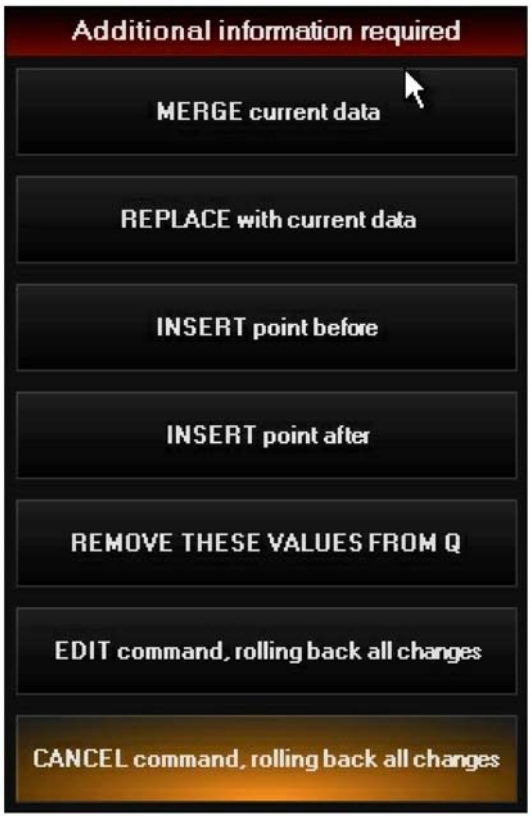
Modificando sugestões

Assim que uma sugestão foi gravada, há inúmeras maneiras de ela poder ser modificada, incluindo copiar, excluir e gravar novamente. Neste capítulo, também examinaremos o uso dos recursos Atualizar e Editar na alteração do conteúdo de sugestões existentes e como mover, copiar e renumerar sugestões individuais e grupos de sugestões.

 © 2013 Martin Professional A/S

Regravando uma sugestão

Ao regravar uma sugestão existente, será possível usar a janela Record Options (Gravar opções) para determinar se deverá mesclar, substituir etc. Se nenhuma das opções de gravação for selecionada, uma segunda janela pop-up aparecerá: você terá que se decidir em algum momento. Você receberá uma diversidade de opções detalhadas em "Categoria das Opções de Gravação".


Additional information required
MERGE current data
REPLACE with current data
INSERT point before
INSERT point after
REMOVE THESE VALUES FROM Q
EDIT command, rolling back all changes
CANCEL command, rolling back all changes

Um grupo de sugestões também pode ser regravado; nesse caso, provavelmente você desejará selecionar a opção de mescla.

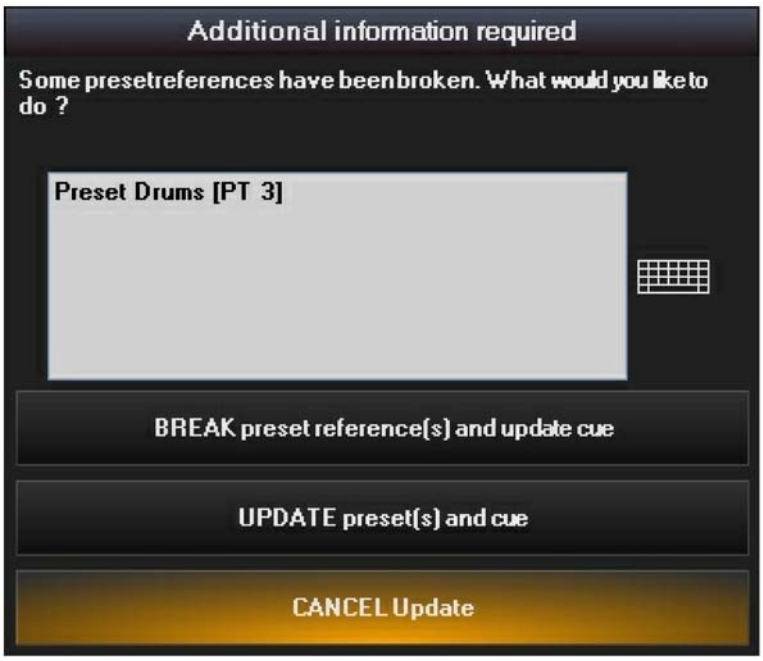
 © 2013 Martin Professional A/S

Editando uma sugestão

O comando Edit (Editar) pode ser usado para carregar uma sugestão no Programador. Assim que tiver realizado as alterações, é possível pressionar **`Update`** (Atualizar) para salvá-las novamente como a sugestão original.

Observe que a função de atualização funciona de maneira diferente ao editar uma sugestão do que ela faz ao usá-la conforme descrito em "Atualizando Sugestões". Ao editar sugestões, a atualização não afetará quaisquer outras sugestões ativas. Todos os valores de atributo, atribuídos ou não, são salvos na sugestão que será editada.

Se as alterações afetarem um ou mais dos pré-ajustes, a seguinte janela pop-up aparecerá:


Additional information required
Some presetreferences have been broken. What would you like to do ?
Preset Drums [PT 3]
BREAK preset reference(s) and update cue
UPDATE preset(s) and cue
CANCEL Update

Essa janela nos diz que, pelo menos, um dos aparelhos citou o pré-ajuste do suporte giratório horizontal e vertical da "Bateria". São dadas três opções.

BREAK preset reference(s) (Interromper referência(s) de pré-ajuste)	Essa opção gravará as informações na sugestão, mas a referência de pré-ajuste será interrompida. Isso significa que se as alterações foram feitas posteriormente no pré-ajuste do suporte giratório horizontal e vertical da "Bateria", essa sugestão não será atualizada.
UPDATE presets(s) and cue (Atualizar pré-ajuste(s) e sugestão)	Essa opção gravará as alterações feitas nos pré-ajustes de origem e na sugestão selecionada. Observe que, ao selecionar essa opção, você também mudará quaisquer outras sugestões que usam o pré-ajuste do suporte giratório horizontal e vertical da "Bateria".
CANCEL Update (Cancelar atualização)	Selecionar essa opção cancelará a atualização e limpará o Programador.

 © 2013 Martin Professional A/S

Excluindo uma sugestão

Se, assim que uma sugestão foi gravada, for determinado que ela não seja mais adicionada à qualidade estética de sua produção, ela poderá ser excluída. É possível excluir somente uma sugestão da *lista de sugestões selecionada*. Para excluir uma sugestão, pressione **`Delete Cue xx Enter`** (Excluir sugestão xx Enter). A sugestão específica será removida da lista de sugestões. Também é possível excluir um grupo de sugestões usando a mesma sintaxe utilizada para gravar um grupo de sugestões.

 © 2013 Martin Professional A/S

Copiando uma sugestão

Uma sugestão pode ser copiada de um local em uma lista de sugestões para um novo local ou pode ser copiada para uma lista de sugestões diferente. Para copiar uma sugestão dentro da mesma lista de sugestões, pressione **`Copy Cue xx @ yy`** (Copiar sugestão xx @ yy). A cópia será criada com todas as informações da sugestão anterior (incluindo a identificação da sugestão). Observe que não é possível copiar uma sugestão em uma sugestão já existente.

Para copiar uma sugestão para uma lista de sugestões diferente, pressione **`Copy Cue xx @`** (Copiar sugestão xx @) (Botão Playback Fader LCD (LCD do fader do playback) ou Select (Selecionar)). A sugestão será gravada na lista de sugestões alvo e manterá seu número de sugestão original. Novamente, se a sugestão já existir, a cópia não gravará na lista de sugestões alvo. Para copiar uma sugestão para um número de sugestões diferente, pressione **`Copy Cue xx @ yy`** (Copiar sugestão xx @) (Botão Playback Fader LCD (LCD do fader do playback) ou Select (Selecionar)). Esse procedimento copiará a sugestão selecionada para a lista de sugestões alvo no número de sugestões especificado.

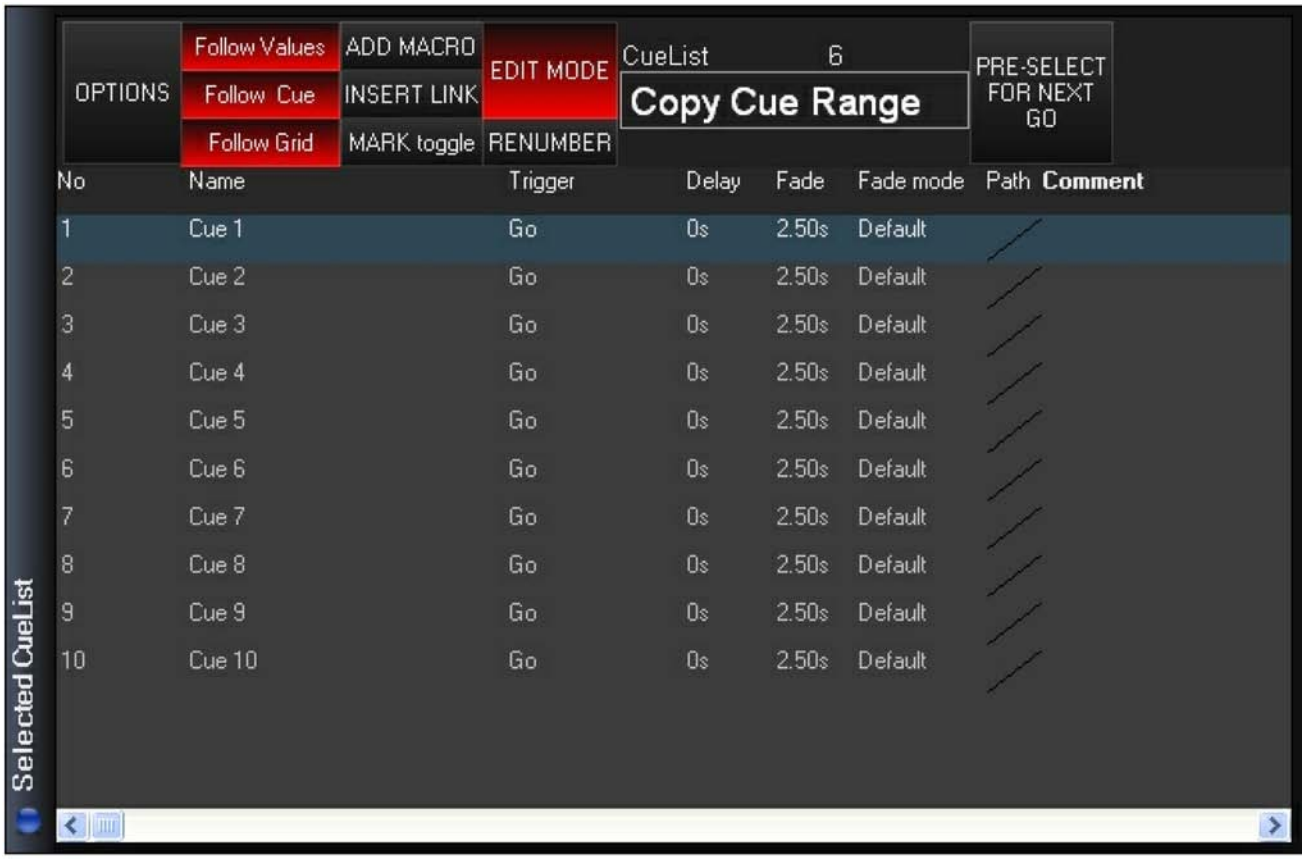
Filtrando as sugestões copiadas

Sempre que a linha de comando ler COPY CUE (Copiar sugestão), a seguinte caixa pop-up aparecerá:

A tela Copy Cue Options (Copiar opções de sugestão) permite filtrar quais grupos e valores de atributo são gravados da mesma maneira que a janela Record Options (Gravar opções) funciona (para obter uma descrição completa, consulte "A janela Record Options (Gravar opções)"). Novamente, observe que não é possível copiar as informações em uma sugestão já existente; essa janela filtrará somente o conteúdo de novas sugestões criadas a partir de sugestões existentes.

Copiando um grupo de sugestões

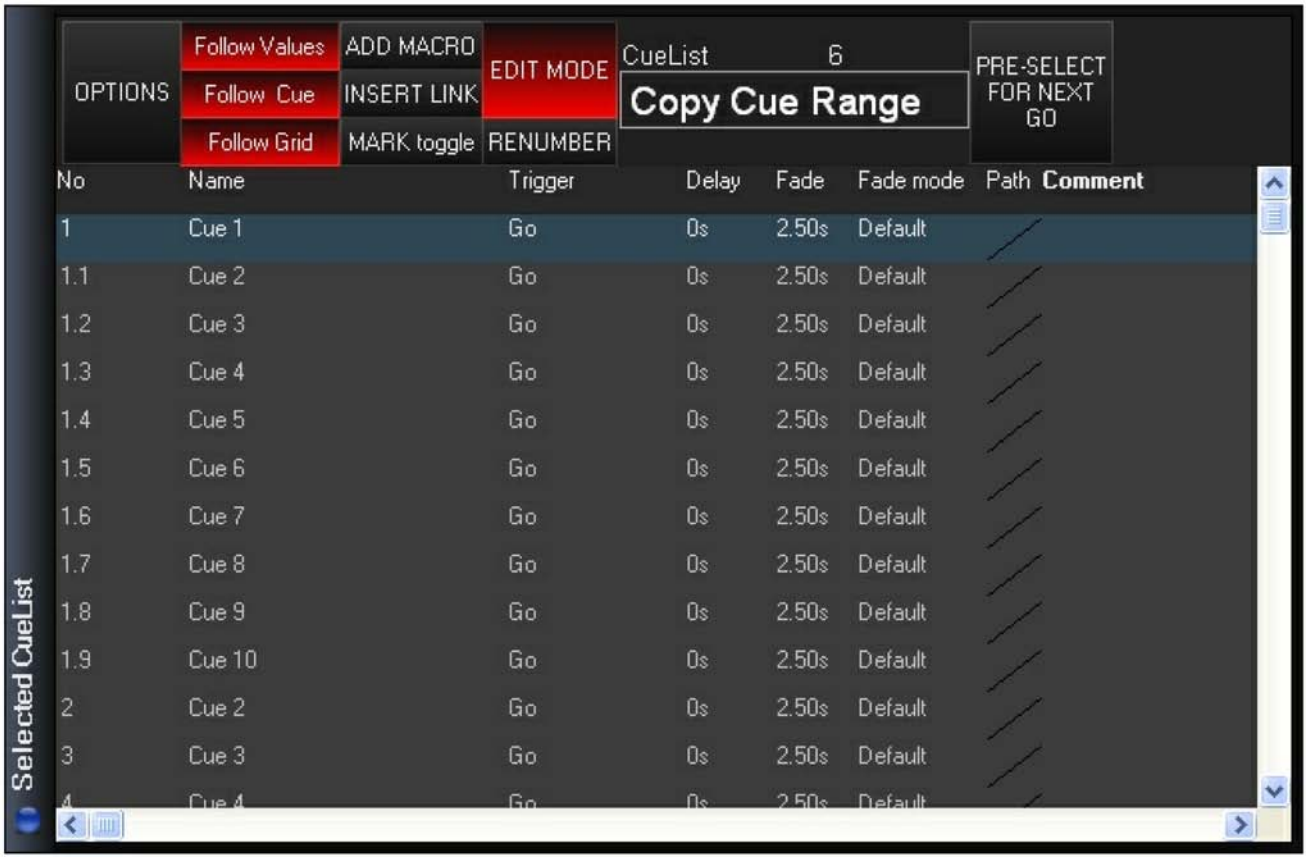
Copiar um grupo de sugestões funciona da mesma maneira que copiar uma sugestão individual. Especificamente, você não pode copiar um grupo de sugestões em uma sugestão que já existe. Se tentar fazer isso, a função de cópia falhará. Entretanto, com 99 "sugestões de inserção" permitidas entre cada sugestão, o console permite que diversas sugestões sejam colocadas entre as que já existem. Por exemplo, crie 10 sugestões em uma lista de sugestões conforme exibido abaixo:


OPTIONS
Follow Values
Follow Cue
Follow Grid
ADD MACRO
INSERT LINK
MARK toggle
EDIT MODE
RENUMBER
CueList 6
Copy Cue Range
PRE-SELECT FOR NEXT GO
No Name Trigger Delay Fade Fade mode Path Comment
1 Cue 1 Go 0s 2.50s Default
2 Cue 2 Go 0s 2.50s Default
3 Cue 3 Go 0s 2.50s Default
4 Cue 4 Go 0s 2.50s Default
5 Cue 5 Go 0s 2.50s Default
6 Cue 6 Go 0s 2.50s Default
7 Cue 7 Go 0s 2.50s Default
8 Cue 8 Go 0s 2.50s Default
9 Cue 9 Go 0s 2.50s Default
10 Cue 10 Go 0s 2.50s Default
Selected CueList

Se desejássemos copiar as sugestões 2 a 10 para que elas imediatamente seguissem a sugestão 1, o comando **`Copy Cue 2 Thru 10 @ 1 Enter`** seria inválido, pois a sugestão 1 já existe. Entretanto, usar o comando **`Copy Cue 2`**

 © 2013 Martin Professional A/S

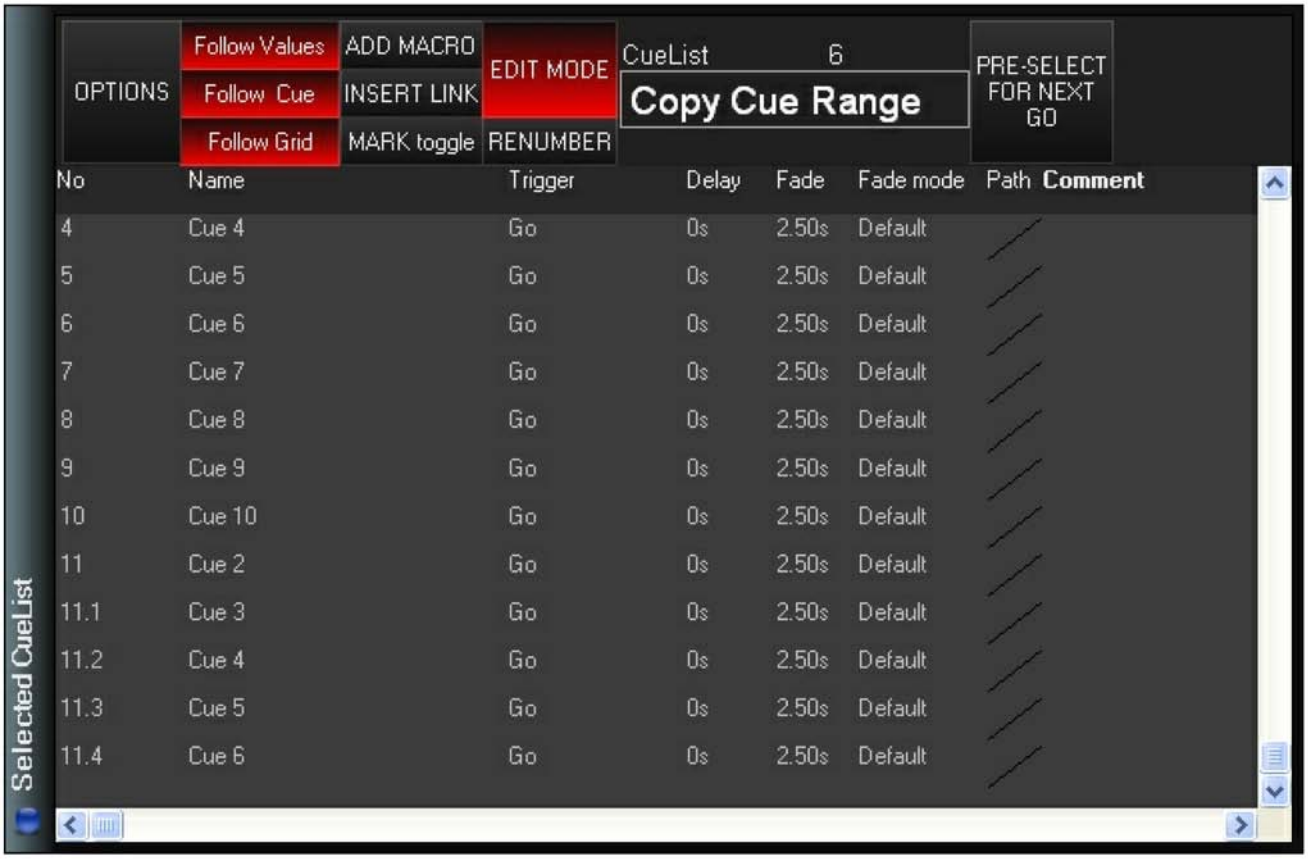
`Thru 10 @ 1.1 Enter` é um comando válido e resultaria no seguinte:


OPTIONS
Follow Values
Follow Cue
Follow Grid
ADD MACRO
INSERT LINK
MARK toggle
EDIT MODE
RENUMBER
CueList 6
Copy Cue Range
PRE-SELECT FOR NEXT GO
Selected CueList
No Name Trigger Delay Fade Fade mode Path Comment
1 Cue 1 Go 0s 2.50s Default
1.1 Cue 2 Go 0s 2.50s Default
1.2 Cue 3 Go 0s 2.50s Default
1.3 Cue 4 Go 0s 2.50s Default
1.4 Cue 5 Go 0s 2.50s Default
1.5 Cue 6 Go 0s 2.50s Default
1.6 Cue 7 Go 0s 2.50s Default
1.7 Cue 8 Go 0s 2.50s Default
1.8 Cue 9 Go 0s 2.50s Default
1.9 Cue 10 Go 0s 2.50s Default
2 Cue 2 Go 0s 2.50s Default
3 Cue 3 Go 0s 2.50s Default

Aqui é possível observar que a sugestão 2 foi copiada para a sugestão 1.1, a sugestão 3 foi copiada para a sugestão 1.2 etc. Também notamos que os nomes originais das sugestões (Cue 2, Cue 3 etc.) permanecem os mesmos.

 © 2013 Martin Professional A/S

Ao copiar as sugestões entre os números de sugestões existentes, serão criados "sugestões de pontos"; o inverso não é verdadeiro. Por exemplo, a linha de comando **`Copy Cue 1.1 Thru 1.5 @ 11`** Enter resultará no seguinte:


OPTIONS
Follow Values
Follow Cue
Follow Grid
ADD MACRO
INSERT LINK
MARK toggle
EDIT MODE
RENUMBER
CueList 6
Copy Cue Range
PRE-SELECT FOR NEXT GO
Selected CueList
No Name Trigger Delay Fade Fade mode Path Comment
4 Cue 4 Go 0s 2.50s Default
5 Cue 5 Go 0s 2.50s Default
6 Cue 6 Go 0s 2.50s Default
7 Cue 7 Go 0s 2.50s Default
8 Cue 8 Go 0s 2.50s Default
9 Cue 9 Go 0s 2.50s Default
10 Cue 10 Go 0s 2.50s Default
11 Cue 2 Go 0s 2.50s Default
11.1 Cue 3 Go 0s 2.50s Default
11.2 Cue 4 Go 0s 2.50s Default
11.3 Cue 5 Go 0s 2.50s Default
11.4 Cue 6 Go 0s 2.50s Default

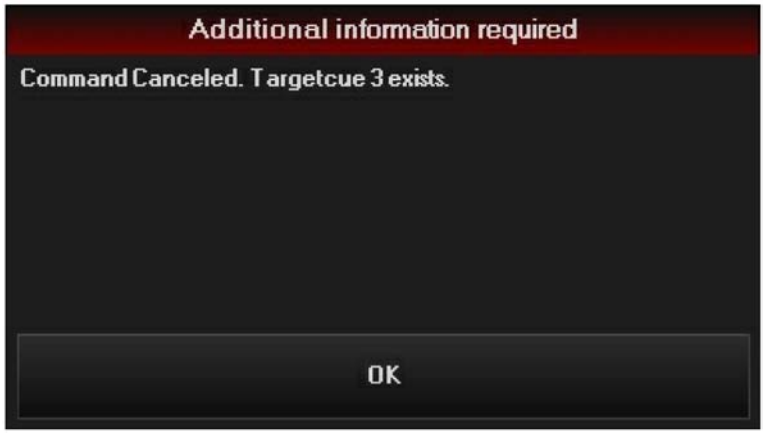
No exemplo anterior, foram criadas "sugestões de pontos", porém, nesse momento, como as sugestões foram copiadas para a parte inferior da lista de sugestões, é possível ver que a primeira sugestão foi copiada como uma sugestão de número total (conforme especificado) e o restante foi copiado como "sugestões de ponto".

Copiar um grupo de sugestões em outro playback funciona conforme descrito acima em "Copiando uma sugestão."

 © 2013 Martin Professional A/S

Movendo uma sugestão

É possível mover uma sugestão de uma posição em uma lista de sugestões para uma posição diferente na mesma lista de sugestões. Não é possível mover uma sugestão de uma lista de sugestões para outra. O movimento é similar a copiar uma sugestão, exceto que a sugestão é "cortada" de sua posição original e "colada" em uma nova. Para mover uma sugestão, pressione **`Move Cue xx @ yy (Mover sugestão xx @ yy) em que "xx"`** é o número/posição original da sugestão e a sugestão "yy" é o novo número/posição da sugestão. Assim como copiar uma sugestão, não é possível mover uma sugestão para uma sugestão já existente. Se tentar fazer isso, verá o seguinte aviso:



Se, entretanto, for um comando válido, receberá a seguinte notificação:

Pressionar "Cancel" (Cancelar) cancelará o comando e a sugestão permanecerá em sua posição original. Pressionar "Continue" (Continuar) completará o comando e a sugestão moverá para a nova posição.

Se uma sugestão que foi ligada por outra sugestão for movida, a ligação atualizará automaticamente para que permaneça intacta. Ou seja, digamos que, se uma sugestão 10 tem uma ligação com uma sugestão 4 e, em seguida, a sugestão 4 é movida para a sugestão 6.1, a sugestão 10 agora ligará a 6.1.

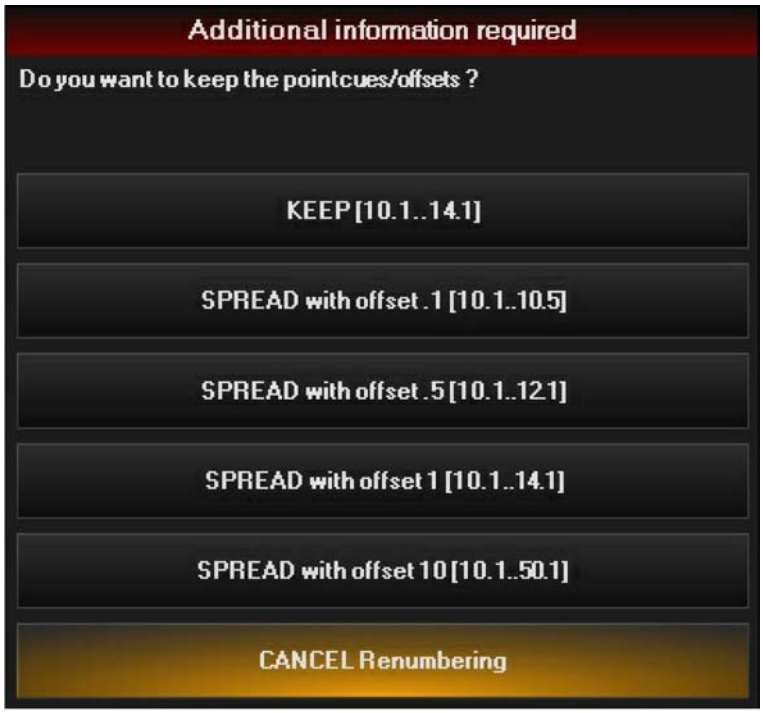
> ***Aviso: Mover uma sugestão pode resultar em uma alteração na ordem de rastreamento! Se a primeira sugestão em uma lista de sugestões for movida para a última sugestão na lista, a segunda sugestão provavelmente parecerá diferente daquela que estava nessa posição antes do movimento. Use este comando com certa cautela.***

Movendo um grupo de sugestões

Assim como copiar as sugestões, é possível mover um grupo de sugestões. E, assim como mover uma única sugestão, não é possível mover um grupo de sugestões para uma posição que causaria uma sobreposição de uma sugestão ou sugestões existentes. Novamente, similar a copiar sugestões, a "inserção de sugestões" pode ser criada, porém com certas opções.

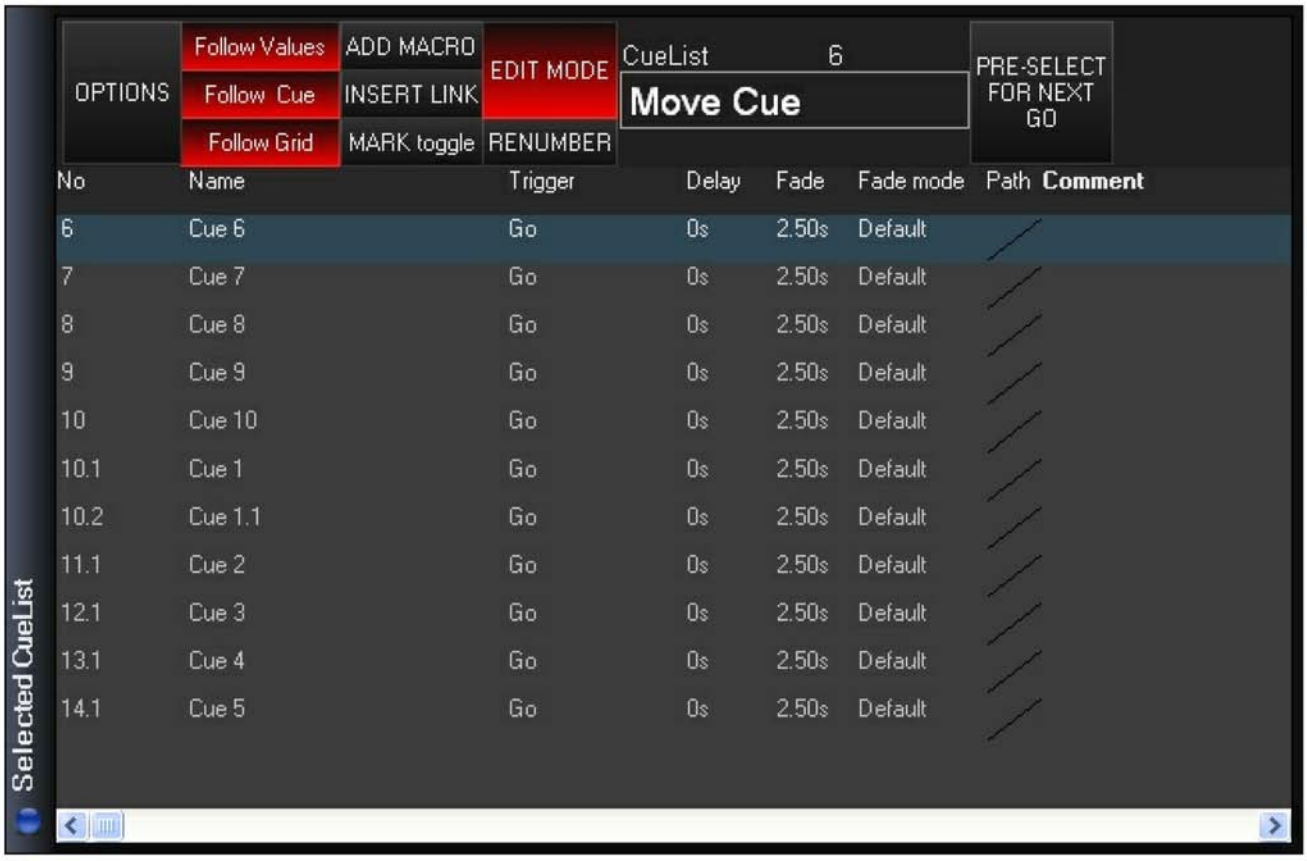
Para entender como funciona o movimento de um grupo de sugestões, para cada um dos exemplos abaixo, crie novamente uma lista de sugestões com 10 sugestões nela e crie também uma sugestão 1.1 (consulte "Selecionando uma lista de sugestões" para obter informações detalhadas). Ao concluir, pressione **`Move Cue 1 Thru 5 @ 10.1 Enter`**. A seguinte janela pop-up aparecerá:

 © 2013 Martin Professional A/S


Additional information required
Do you want to keep the pointcues/offsets ?
KEEP [10.1..14.1]
SPREAD with offset .1 [10.1..10.5]
SPREAD with offset .5 [10.1..12.1]
SPREAD with offset 1 [10.1..14.1]
SPREAD with offset 10 [10.1..50.1]
CANCEL Renumbering

Inúmeras opções diferentes quanto ao número das sugestões movidas são apresentadas nesse momento.

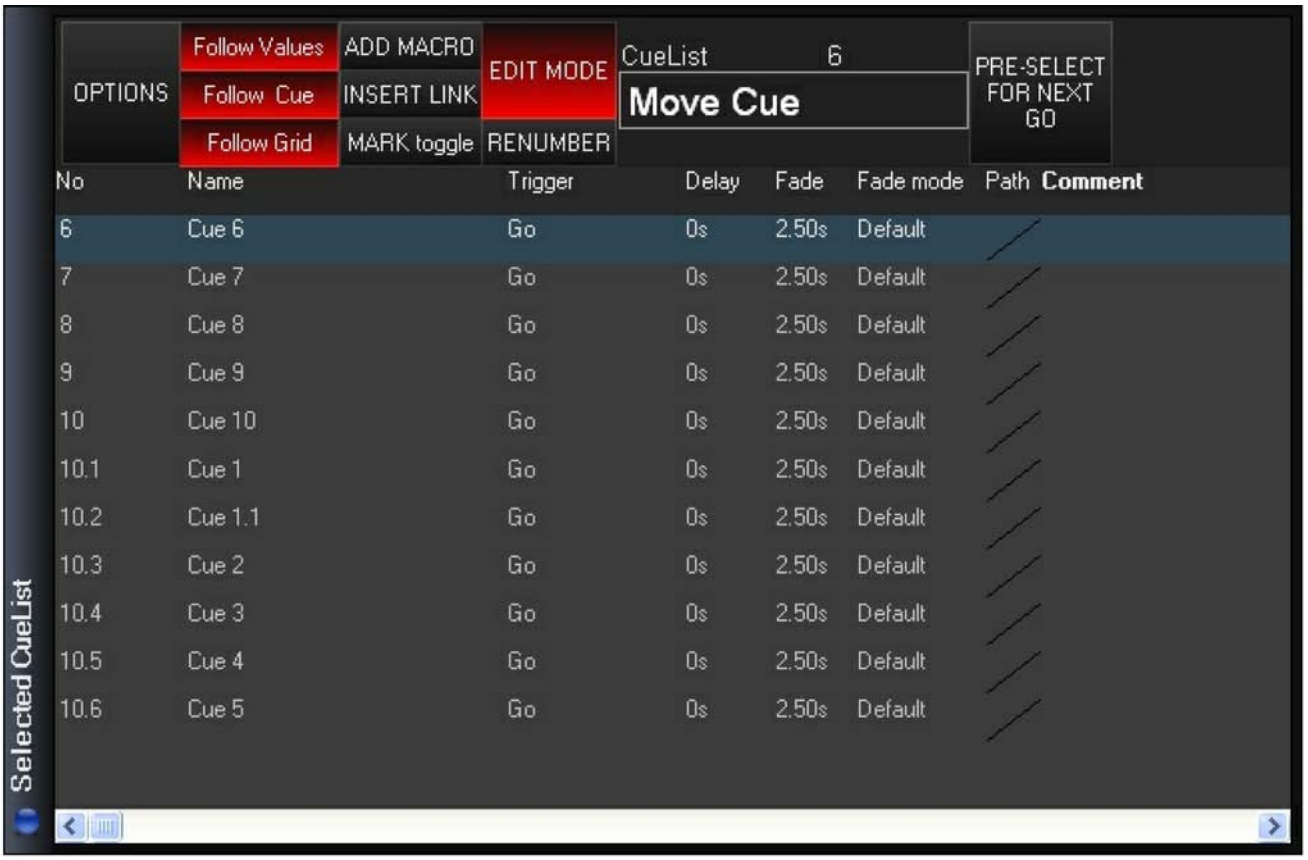
- Keep (Manter) - Essa opção manterá a série original separada pelo mesmo valor numérico especificado antes.


OPTIONS
Follow Values
Follow Cue
Follow Grid
ADD MACRO
INSERT LINK
MARK toggle
EDIT MODE
RENUMBER
CueList 6
Move Cue
PRE-SELECT FOR NEXT GO
Selected CueList
No Name Trigger Delay Fade Fade mode Path Comment
6 Cue 6 Go 0s 2.50s Default
7 Cue 7 Go 0s 2.50s Default
8 Cue 8 Go 0s 2.50s Default
9 Cue 9 Go 0s 2.50s Default
10 Cue 10 Go 0s 2.50s Default
10.1 Cue 1 Go 0s 2.50s Default
10.2 Cue 1.1 Go 0s 2.50s Default
11.1 Cue 2 Go 0s 2.50s Default
12.1 Cue 3 Go 0s 2.50s Default
13.1 Cue 4 Go 0s 2.50s Default
14.1 Cue 5 Go 0s 2.50s Default

É possível ver que as sugestões 1 a 5 não estão mais na lista de sugestões, porém foram movidas para a parte inferior da lista. A opção "Keep" (Manter) também manteve a relação numérica anterior de cada uma. Por exemplo, a sugestão 1 agora é a sugestão 10.1, a sugestão 1.1 é agora a sugestão 10.2 e a sugestão 2 é agora a sugestão 11.1 etc. Assim como copiar uma sugestão, os nomes originais da sugestão não mudaram.

- Spread with offset.1 (Propagação com compensação.1) - Todas as sugestões, independente de sua numeração original (ou seja, sugestões de números inteiros ou de inserções), serão forçadas a aumentar em ".1" em cada sugestão, conforme exibido:

 © 2013 Martin Professional A/S


OPTIONS
Follow Values
Follow Cue
Follow Grid
ADD MACRO
INSERT LINK
MARK toggle
EDIT MODE
RENUMBER
CueList 6
Move Cue
PRE-SELECT FOR NEXT GO
Selected CueList
No Name Trigger Delay Fade Fade mode Path Comment
6 Cue 6 Go 0s 2.50s Default
7 Cue 7 Go 0s 2.50s Default
8 Cue 8 Go 0s 2.50s Default
9 Cue 9 Go 0s 2.50s Default
10 Cue 10 Go 0s 2.50s Default
10.1 Cue 1 Go 0s 2.50s Default
10.2 Cue 1.1 Go 0s 2.50s Default
10.3 Cue 2 Go 0s 2.50s Default
10.4 Cue 3 Go 0s 2.50s Default
10.5 Cue 4 Go 0s 2.50s Default
10.6 Cue 5 Go 0s 2.50s Default

É possível ver novamente que as sugestões 1 a 5 não fazem mais parte da lista de sugestões, porém foram movidas para as sugestões 10.1 a 10.6 com cada uma delas sendo incrementada em .1.

- Spread with offset .5 (Propagação com compensação .5) - Similar à "Spread with offset.1 (Propagação com compensação.1), exceto que cada sugestão a ser movida será incrementada em 5. Por exemplo, se a primeira sugestão for ajustada para 11.3, a próxima será em 11.8 e assim por diante.
- Spread with offset.1 (Propagação com compensação.1) - Cada sugestão a ser movida será separada em um passo completo de 1. Novamente, se a primeira sugestão for ajustada para 11.3, a próxima será em 12.3 e assim por diante, independente da compensação/separação atual.
- Spread with offset.10 (Propagação com compensação.10) - Cada sugestão movida será incrementada em 10 a partir da primeira sugestão. Se a primeira sugestão for 11.3, a próxima será 21.3 etc.
- Cancel (Cancelar) - Esse comando cancelará o movimento e deixará as sugestões em sua posição original dentro da lista de sugestões.

As opções de movimento que não são viáveis não ficarão em destaque. Se, por exemplo, fosse necessário mover as sugestões 7 a 9 para a sugestão 6.1, a Spread with offset.10 (Propagação com compensação.10) não ficaria disponível como uma opção. Deve ser notado que é possível mover um grupo de sugestões para um grupo ao qual se adequará, mesmo se alguns desses números de sugestões se sobrepuserem. Por exemplo, crie novamente uma lista de sugestões com 10 sugestões numeradas de 1 a 10 e, em seguida, exclua a sugestão 4. Agora é possível mover as sugestões restantes para preencher o vazio deixado pela sugestão 4 ao pressionar **`Move Cue 5 Thru 10 @ 4 Enter`**. A lista de sugestões será agora numerada sequencialmente da sugestão 1 a 9. Se um grupo de sugestões que foi movido contiver uma sugestão ou sugestões ligadas por outras sugestões, a ligação(s) atualizará automaticamente para que permanece intacta. Ou seja, digamos que, se uma sugestão 10 tem uma ligação com uma sugestão 4 e, em seguida, a sugestão 4 é movida para a sugestão 6.1, a sugestão 10 agora ligará a 6.1.

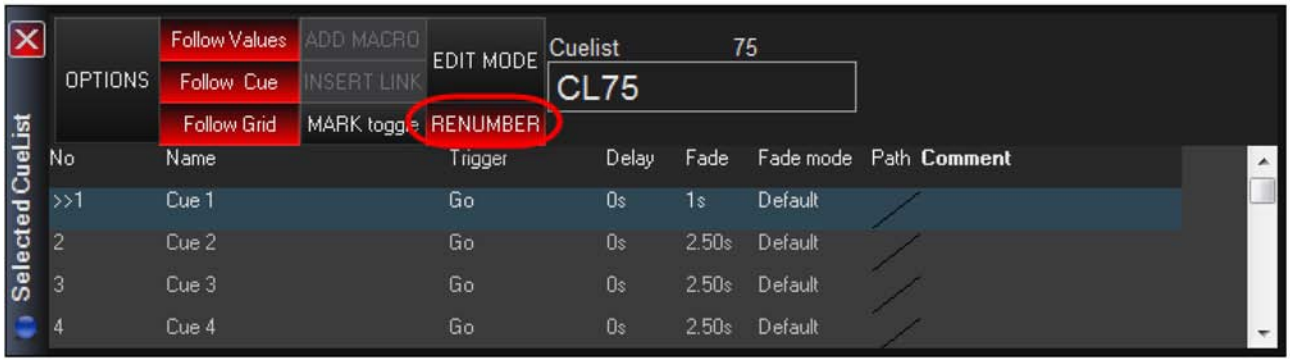
Aviso: Assim como mover uma única sugestão, mover um grupo de sugestões pode resultar em uma lista de sugestões muito diferente!

 © 2013 Martin Professional A/S

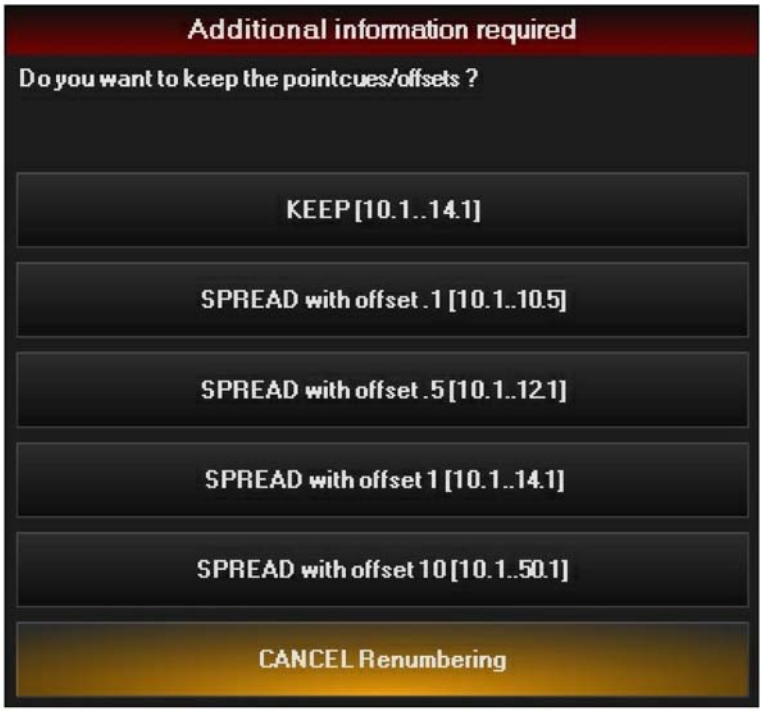
Renumerando sugestões

Renumerar uma lista de sugestões permite alterar o número da sugestão sem copiar ou mover o conteúdo da sugestão real. Para renumerar uma sugestão ou sugestões:

1. Ative a renumeração de uma lista de sugestões ao pressionar ou clicar no botão "Renumber" (Renumerar) na tela Selected Cuelist (Lista de sugestões selecionada).



2. Selecione a sugestão ou sugestões que devem ser renumeradas ao pressionar ou clicar nas sugestões desejadas. Múltiplas sugestões sequenciais podem ser selecionadas ao "arrastar" a lista para baixo.
3. Insira o novo número de sugestões para a primeira sugestão na lista e pressione **`Enter`**.
4. A janela Move Options (Mover opções), descrita acima "Movendo um grupo de sugestões", aparecerá. Selecione a opção desejada.


Additional information required
Do you want to keep the pointcues/offsets ?
KEEP [10.1..14.1]
SPREAD with offset .1 [10.1..10.5]
SPREAD with offset .5 [10.1..12.1]
SPREAD with offset 1 [10.1..14.1]
SPREAD with offset 10 [10.1..50.1]
CANCEL Renumbering

Assim como mover uma sugestão ou um grupo de sugestões, se um grupo de sugestões que foi movido contiver uma sugestão ou sugestões ligadas por outras sugestões, a ligação(s) atualizará automaticamente para que permanece intacta.

 © 2013 Martin Professional A/S

Atualizando sugestões

A função Update (Atualizar) é uma ferramenta poderosa para aplicar valores no Programador para sugestões e pré-ajustes. No entanto, se não sabe o que está fazendo, uma rápida Atualização pode ter algumas consequências inesperadas e bagunçar suas listas de sugestões e pré-ajustes em um instante!

Como a função Update (Atualizar) funciona

VALORES ATRIBUÍDOS VS. NÃO ATRIBUÍDOS

Para entender como a Atualização funciona, precisamos introduzir mais dois termos: valores atribuídos e valores não atribuídos.

Um *valor atribuído* é um valor não nulo (0 a 100%) para qualquer atributo de aparelho de iluminação que *esteja sob o controle de uma lista de sugestões ativas*.

Um *valor não atribuído* é um valor não nulo (0 a 100%) para qualquer atributo que não esteja sob o controle de uma lista de sugestões ativas.

Ficará tudo mais claro se seguir este exemplo.

1. Selecione dois perfis de Mac Viper.
2. Coloque-os em total intensidade e grave uma lista de sugestões chamada "Full" (Total).
3. Acrescente uma cor e grave os atributos de cor em uma segunda lista de sugestões chamada de "Color" (Cor).
4. Limpe o Programador e libere as listas de sugestões.
5. Pressione o botão Go (Ir) no playback "Full" (Total) para ativar a lista de sugestões.
6. Selecione os dois 2k´s, coloque-os em 50% de intensidade e dê a eles uma cor realmente legal no Programador.

Nesse momento, "Full" (Total) fica ativa e emite níveis de dimmer, "Color" (Cor) fica inativa e o Programador fica parecido com este:

MAC Viper Profile Mode 16bit

Number	Cyan	Magenta	Yellow	CTC	Color	Intensity
1	0%	0%	100%	-	-	50%
2	0%	0%	100%	-	-	50%

Os valores de atributo de intensidade para os dois aparelhos são valores atribuídos, pois os níveis de dimmer estão sob o controle de "Full" (Total). Os valores CMY são valores não atribuídos, pois nada mais está controlado os canais de cor.

A lista de sugestões Color (Cor) fica inativa.

Se iniciou agora a lista de sugestões Color (Cor), os valores CMY passariam de não atribuídos para atribuídos.

Retenha essas sugestões, pois as usaremos novamente em algum momento.

COMPORTAMENTO DE ATUALIZAÇÃO PADRÃO

Por padrão, a função Update (Atualizar) faz três coisas:

- Sobrescreve os valores de atributo de aparelho de iluminação existentes em uma sugestão ativa com os valores no Programador atribuídos a ele.
- Se os valores de atributo na sugestão estiverem vinculados aos pré-ajustes, a função também modificará os pré-ajustes.
- Mescla *valores não atribuídos* na sugestão atual da *lista de sugestões selecionada*. A lista de sugestões selecionada deve estar ativa. Se não estiver ativa, a função Update (Atualizar) deixará valores não atribuídos no Programador.

Assim, o resultado de uma Atualização depende de quais sugestões e listas de sugestões estão ativas, qual lista de sugestão está selecionada e mesmo se a lista de sugestões selecionada está ou não ativada. E, a propósito, se mais de uma lista de sugestões ativa controlar os atributos, a última terá preferência. É um pouco complicado, mas a M-Series diz a você exatamente o que está sendo atualizado em uma janela pop-up que aparece ao pressionar **`Update`** (Atualizar). É algo que você não deve ignorar. Vamos voltar aos nossos dois Vipers e tentar alguns exemplos simples para ver como a Atualização funciona. Inicie novamente com valores de intensidade e de cor no Programador.

MAC 700 Profile Mode 16 Bit Mode

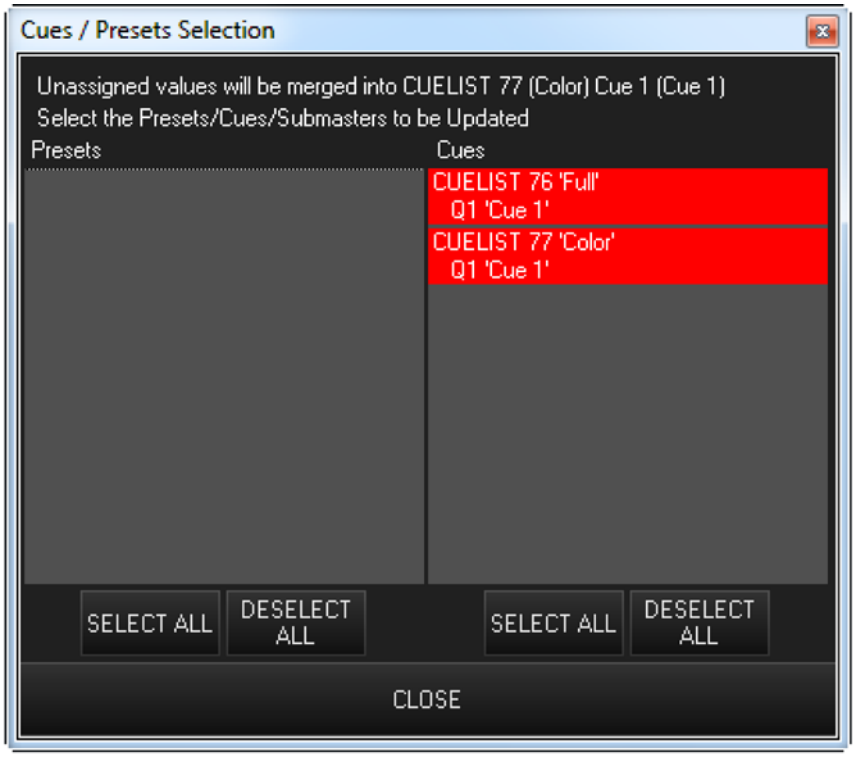
Number	Cyan	Magenta	Yellow	Color	Intensity
25	0%	24%	100%	-	50%
26	0%	24%	100%	-	50%

Exemplo A: As opções “Full” (Total) e “Color” (Cor) estão ativas. Não há uma lista de sugestões na *lista de sugestões selecionada*.

Inicie as listas de sugestões “Full” (Total) e “Color” (Cor) e pressione o botão Selection (Seleção) em um playback vazio sem um lista de sugestões selecionada.

Pressionar Update (Atualização) uma vez exibirá a janela pop-up Cues/Presets Selection (Seleção de sugestões/pré-ajustes).

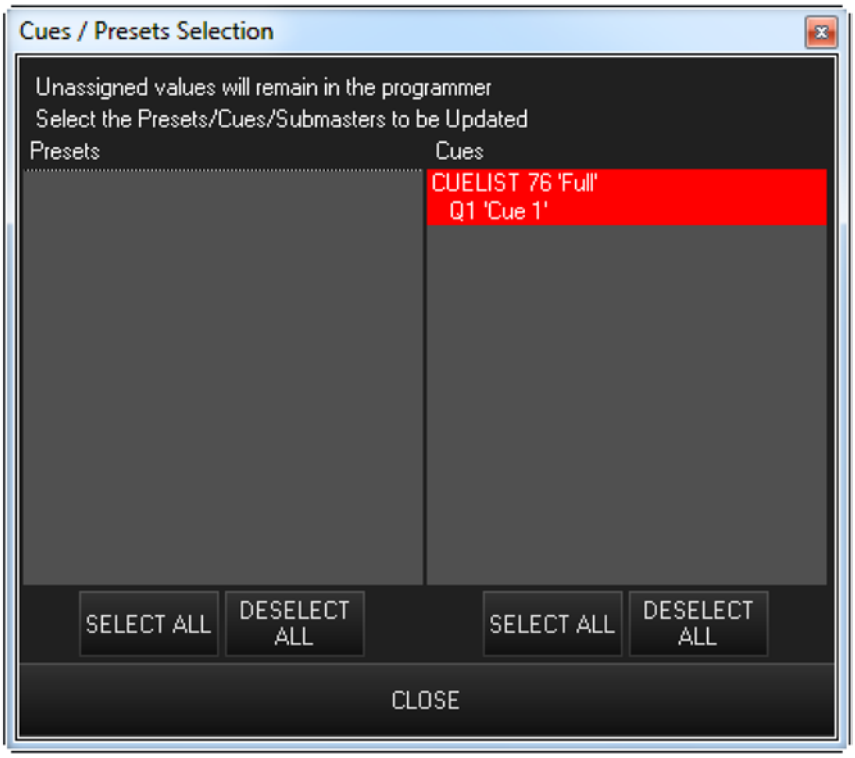
 © 2013 Martin Professional A/S



Nesse caso, como as listas de sugestão estão ativas, todos os valores estão atribuídos. O campo à direita informa-nos que a sugestão 1 em "Full" (Total) e a sugestão 1 em "Color" (Cor) serão atualizadas.
É possível desabilitar uma ou as duas listas de sugestões nesse momento. Se fizer isso, os valores atribuídos permanecerão no Programador. Caso contrário, pressionar Update (Atualizar) ou Enter substituirá o nível de intensidade em "Full" (Total) e os níveis de cor em "Color" (Cor).

Exemplo 2: "Full" (Total) está ativa, "Color" (Cor) está inativa, não há uma lista de sugestões selecionada

Defina a mesma situação, mas dessa vez libere a lista de sugestões "Color" (Cor). Pressionar Update (Atualizar) abrirá esta janela:



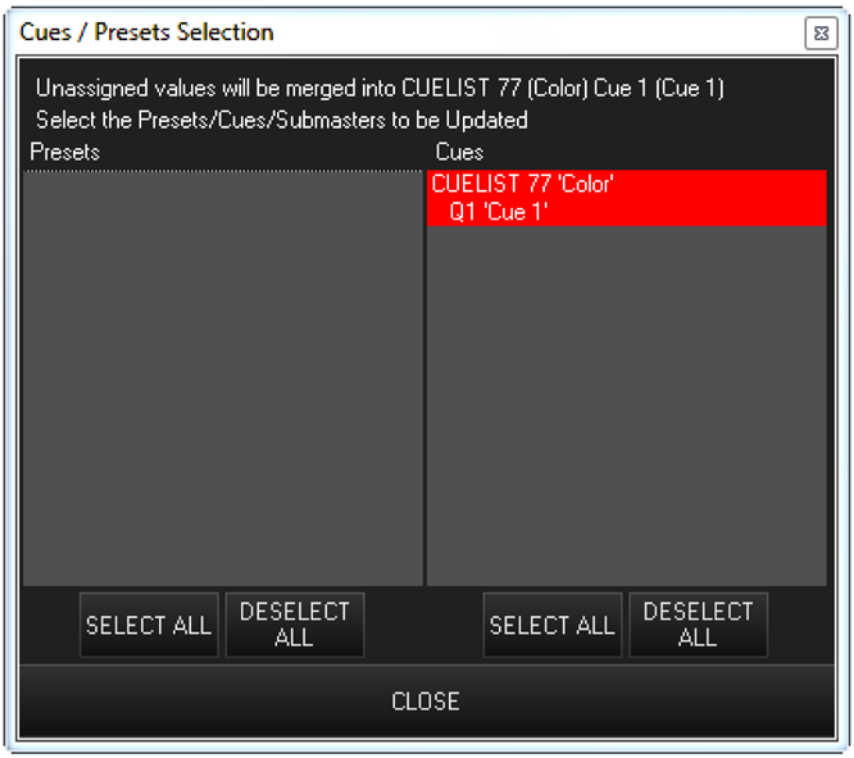
A janela pop-up que avisa apenas "Full" (Total) será atualizada. Os níveis de cor não são atribuídos e buscam a lista de sugestões selecionada, porém sem sucesso, pois elas permanecem no Programador. Uma olhada no Programador depois de pressionar Update (Atualizar) confirmará isso.

Exemplo 3: "Full" (Total) está inativa, "Color" (Cor) a lista de sugestões selecionada estão ativas

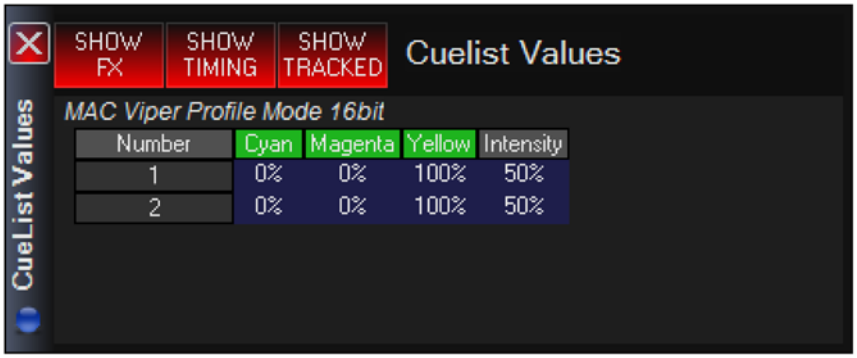
Nesse momento, libere "Full" (Total) e pressione o botão Select (Selecionar) para que "Color" (Cor) seja selecionada na lista de sugestões. Agora, pressione o botão Go (Ir) na parte superior do controle de playback.

 © 2013 Martin Professional A/S

O que acontece quando pressionamos **Update** (Atualizar)?



Como "Full" (Total) está inativa, os níveis de intensidade não são atribuídos. A impressão fina na parte superior indica que valores não atribuídos serão mesclados na sugestão 1 da lista de sugestões "Color" (Cor).
Pressione **Update** (Atualizar) e, em seguida, dê uma olhada na sugestão 1 de "Color" (Cor).

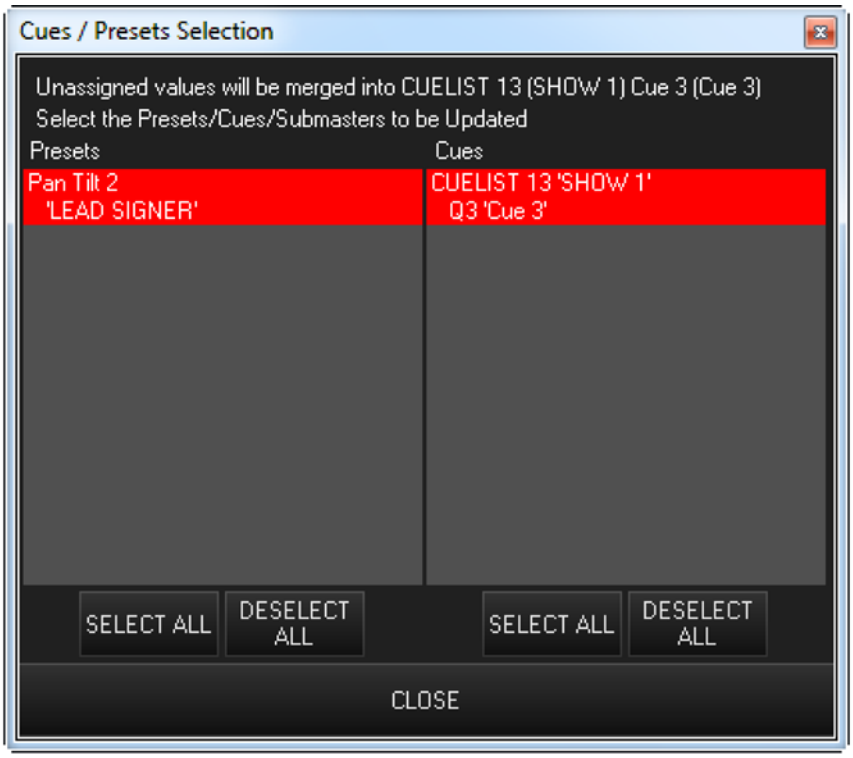


Há nossos valores de intensidade na lista de sugestões "Color" (Cor), Pense nisso por um momento. *A atualização mescla todos os valores não atribuídos no Programador na atual sugestão da lista de sugestões selecionada* (se estiver ativa). Neste momento, é uma alternativa fácil de editar uma sugestão, caso pretenda fazer ou não isso! Contudo, esse comportamento pode ser desabilitado ao desmarcar a opção Merge Active Cue (Mesclar sugestão ativa) na janela Update Options (Atualizar opções).
Exemplo 0100: "Full" (Total) ou "Color" (Cor) não estão ativos e uma terceira lista de sugestões é a *lista de sugestões selecionada*.
Nesse caso, os valores de intensidade e de cor não são atribuídos e a atualização os mesclará em qualquer lista de sugestões que esteja atualmente selecionada.

ATUALIZAÇÃO E PRÉ-AJUSTES

Se os valores de atributo estiverem vinculados a um pré-ajuste, *a Atualização também substituirá os valores nesse pré-ajuste*. Entretanto, é possível evitar isso ao desmarcar os pré-ajustes na janela pop-up.
Digamos que você tem uma sugestão que usa um pré-ajuste de suporte giratório horizontal e vertical para o elevador de bateria em uma lista de sugestões ativa e, em seguida, você carrega os aparelhos de iluminação da sugestão no Programador, altere os valores do suporte giratório horizontal e vertical e atualiza a sugestão. A janela Cues / Presets Selection (Seleção de sugestões/pré-ajustes) pode parecer algo assim:

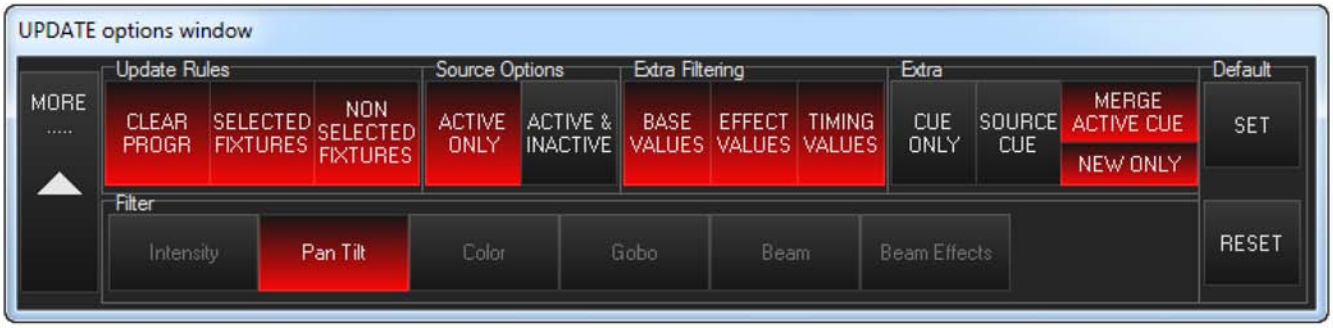
 © 2013 Martin Professional A/S



Como você pode ver no campo "Presets" (Pré-ajustes) à esquerda, a Atualização atualizará o pré-ajuste "Lead Singer" (Vocalista) assim como a lista de sugestões 13.
Podemos desmarcar os pré-ajustes ou as listas de sugestão que desejarmos e estas não serão alteradas. Observe que se tivéssemos que desmarcar somente a lista de sugestões no exemplo acima, ela ainda seria alterada, pois contém o pré-ajuste "Lead Singer" (Vocalista). No entanto, se desmarcássemos o pré-ajuste, somente a sugestão seria atualizada.

Atualizar opções

Exceto ao editar uma sugestão (em que a Atualização funciona ligeiramente diferente), a janela “Update Options” (Atualizar opções) aparecerá ao pressionar **`Update`** (Atualização).



 © 2013 Martin Professional A/S

Vamos olhar as diferentes categorias.

ATUALIZAR CATEGORIAS DE REGRAS

Essa categoria permite determinar quais aparelhos no Programador são usados em uma função de Atualização e o que acontece a esses atributos no Programador quando a função é executada.

CLEAR PROGR (Limpar Programador) (padrão ON (Ativo))	Por padrão, ao concluir um comando de Atualização, o Programador será limpo. Desmarcar essa opção deixará todos os atributos no Programador.
SELECTED FIXTURES (Aparelhos selecionados) (padrão ON (Ativo))	Quando ativada, os atributos de todos os aparelhos selecionados no Programador serão atualizados.
NON SELECTED FIXTURES (Aparelhos não selecionados) (padrão ON (Ativo))	Quando ativada, os atributos de todos os aparelhos não selecionados no Programador serão atualizados.

CATEGORIA DAS OPÇÕES DE ORIGEM

É similar à categoria Atualizar Regras, exceto que, em vez de determinar quais *aparelhos* serão usados, aqui selecionamos quais *atributos*.

ACTIVE ONLY (Ativar somente) (padrão ON (Ativo))	Os atributos que estão ativos (ou seja, exibidos no Programador em branco) serão atualizados.
ACTIVE & INACTIVE (Ativo e inativo) (padrão OFF (Desativado))	Os atributos ativos e inativos serão atualizados.

CATEGORIA DE FILTROS EXTRA

Esses três filtros determinam quais tipos de atributos serão atualizados.

BASE VALUES (Valores de base) (padrão ON (Ativo))	Quando selecionada, os "Valores de base", aqueles definidos nos grupos de atributos Intensidade, Suporte giratório horizontal e vertical, Cor, Gobo, Feixe de iluminação e Efeitos de iluminação, encontrados nos botões LCD do grupo de atributos, serão atualizados.
EFFECT VALUE (Valor de efeito) (padrão OFF (Desativado))	Quando desmarcada, os "Canais de Efeitos", aqueles definidos nos grupos de atributos Efeito Regular e Efeito de Tempo, encontrados nos botões LCD do grupo de atributos, serão atualizados.
TIMING VALUE (Valor de sincronismo) (padrão OFF (Desativado))	Esses valores estão associados às sobreposições "Atraso" e "Fade" usadas para controlar quando e por quanto tempo um determinado atributo se moverá. Para obter mais informações, consulte “Configurando um tempo de fade de um atributo individual” e “Configurando o tempo de atraso de um atributo”.

CATEGORIA DE OPÇÕES EXTRAS

Essa categoria contém opções que não se enquadram em outras categorias.

CUE ONLY (Sugestão somente) (padrão OFF (Desativado))	Quando selecionada, essa opção interrompe a operação padrão de rastreamento. Consulte "Categoria de opções extra". ***NOTA IMPORTANTE!*** Cue Only (Sugestão somente) não impede a atualização dos pré-ajustes. Também conhecida como "retrocesso", essa opção retrocede pela lista de sugestões a partir da posição atual para localizar e atualizar a sugestão com o valor ativo do atributo.
SOURCE CUE (Sugestão de origem) (padrão OFF (Desativado))	Digamos que você tenha um Chase sugestão 8 com níveis de gobo gravados na sugestão 1 e então atualiza a sugestão 7 com novos níveis de gobo. Se "Source Cue" (Sugestão de origem) estiver ativada, a sugestão 1 será atualizada. Essa função *não* avançará ou passará por valores nulos. Em outras palavras, a atualização deve ser feita após a sugestão de origem.
MERGE ACTIVE CUE (Mesclar sugestão ativa) (padrão ON (Ativado))	Por padrão, os valores não atribuídos no Programador serão mesclados na sugestão atual (ativa) da lista de sugestões selecionada. Se essa opção for desativada, somente os valores atribuídos serão atualizados e quaisquer valores não atribuídos permanecerão no Programador.
NEW ONLY (Somente novo) (padrão ON (Ativo))	Ao desmarcar uma lista de sugestões na janela Cues/Presets Selection (Seleção de sugestões/pré-ajustes, seus valores atribuídos normalmente não têm um lugar para ir e permanecem no Programador após uma atualização. Entretanto, se “New Only” (Somente novo) estiver desativado, esses valores rejeitados se mesclarão com a sugestão atual da *lista de sugestões selecionada*.

 © 2013 Martin Professional A/S

CATEGORIA DE FILTRO

Esses filtros determinam quais grupos de atributos serão atualizados.

Intensity (Intensidade)	Atribui o grupo de atributos de Intensidade que será atualizado.
Pan Tilt (Suporte giratório horizontal e vertical)	Atribui o grupo de atributos Suporte Giratório Horizontal e Vertical que será atualizado.
Color (Cor)	Atribui o grupo de atributos de Cor que será atualizado.
Gobo	Atribui o grupo de atributos de Gobo que será atualizado.
Beam (Feixe de iluminação)	Atribui o grupo de atributos de Feixe de iluminação que será atualizado.
Beam Effects (Efeitos de iluminação)	Atribui o grupo de atributos de Efeitos de iluminação que será atualizado.

CATEGORIA PADRÃO

Novamente, essa categoria é consistente em comportamento com a janela Record Options (Gravar opções).

SET (CONFIGURAR)	Permite que o console "lembre" de qualquer filtro que tenha sido aplicado para que, na próxima vez que "Clear" (Limpar) for pressionado, os mesmos filtros sejam selecionados. Nota: não há retorno quando você pressiona esse botão (ele não muda de cor).
RESET (REINICIAR)	Faz com que a janela Update Options (Atualizar opções) retorne à configuração de filtros padrão.

Atualizando submasters

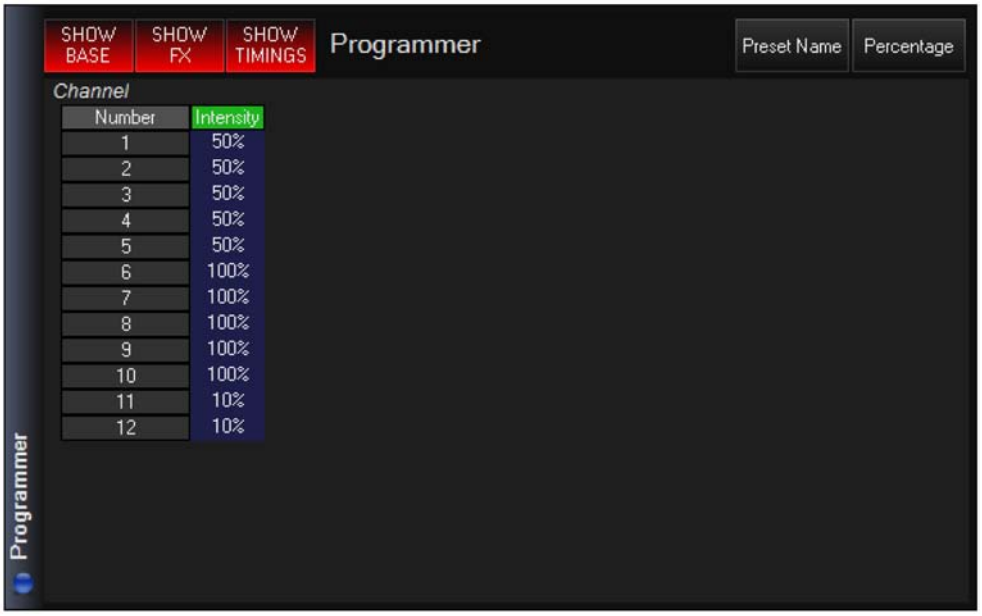
Na atualização dos submasters - todos os métodos discutidos anteriormente ainda se aplicarão, estes também podem ser atualizados de uma maneira mais direta.

Por exemplo, digamos que temos dois submasters. O Submaster 1 possui os Aparelhos de iluminação 1, 2, 3, 4 e 5 em FULL (Total). O submaster 2 possui os aparelhos 6, 7, 8, 9 e 10 em FULL (Total). Queremos alterar o Submaster 1 para que ele tenha seus aparelhos de iluminação em 50% e queremos alterar o Submaster 2 para que ele tenha seus aparelhos de iluminação em 100%. Também temos alguns outros canais no programador, mas não os queremos como parte de qualquer um dos submasters.

Para atualizar esses submasters:

1. Selecione o aparelho 1 A 5 e atribua a eles um valor de intensidade de 50%.
2. Selecione o aparelho 6 A 10 e atribua a eles um valor de intensidade de 100%.

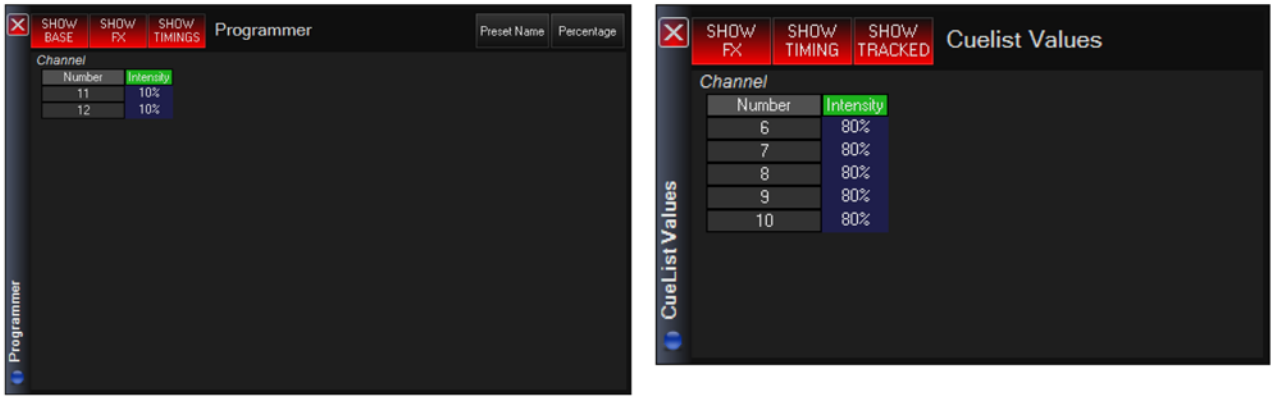
O programador deverá parecer um pouco com a ilustração abaixo.



3. Retenha UPDATE (Atualizar) e toque na tecla Flash ou Select (Selecionar) do **Submaster 1**. *Observe que os aparelhos 1 a 5 estão excluídos do programador e Submaster 1 agora tem os aparelhos de iluminação em 50%.*

 © 2013 Martin Professional A/S

4. Retenha UPDATE (Atualizar) e toque na tecla Flash ou Select (Selecionar) do **Submaster 2**. *Observe que os aparelhos 6 a 10 estão excluídos do programador e Submaster 2 agora tem os aparelhos de iluminação em 80%.*



O console somente atualizará aparelhos que já estão no submaster do botão Select (Selecionar) escolhido. Isso interrompe os valores indesejáveis que serão mesclados ao submaster ao qual eles não pertencem. Em algumas circunstâncias, você poderá querer mesclar um segundo aparelho a um submaster existente. Isso pode ser obtido usando as opções RECORD & MERGE (Gravar e mesclar) na janela Record Options (Gravar opções).

 © 2013 Martin Professional A/S

Macros de sugestões

As Macros são um dispositivo usado para acionar uma lista de sugestões ou um evento de uma lista de sugestões padrão ou de código de tempo que não estão disponíveis em outros tipos de listas de sugestões. A Macro está inserida na lista de sugestões e acionará automaticamente quando a sugestão diretamente acima é executada. As macros múltiplas podem ser inseridas por sugestão.

Tipos de macros

A M-Series atualmente suporta 10 tipos diferentes de Macros.

Tipos de macros	Ação
TRIGGER (Acionar)	O mesmo que pressionar o botão Go (Ir) em uma lista de sugestões especificada
RELEASE (Liberar)	Liberará a lista de sugestões especificada
PAUSE (Pausar)	Pausará uma sugestão que está executando na lista de sugestões especificada
SELECT (Selecionar)	Seleciona a lista de sugestões especificada
SELECTMAIN (Selecionar principal)	Altera a lista de sugestões atribuída á área Main Go (Ir para principal).
GO TO BANK (Ir para banco)	Carrega o banco especificado nos controles de playback. Quando selecionada, a opção de alteração do banco no console principal (padrão) ou em um módulo Playback Wing anexado é apresentada em uma janela suspensa. Os módulos Playback Wing são identificados como "Wing ID 0" a "Wing ID 36". As Wing IDs são determinados pelo ajuste de um interruptor DIP encontrado no módulo wing. Para obter detalhes sobre como definir essas IDs, consulte o Manual de Playback Wing da M-Series.
SCRIPTEXECUTE (Executar script)	Essa opção serve para executar scripts para uso com o Mx Manager
REL ALL (Liberar tudo)	Essa opção liberará todas as listas de sugestões padrão, chase, código de tempo e sobreposição. Também é possível especificar uma lista de sugestões simples que não deve ser liberada.
REL ALL CL (Liberar todas as listas de sugestões)	Essa opção liberará todas as listas de sugestões padrão, chase e código de tempo, mas não as de sobreposição. Também é possível especificar uma lista de sugestões simples que não deve ser liberada.
REL ALL OR (Liberar tudo ou)	Essa opção liberará todas as listas de sugestões de sobreposição, mas não as chase, código de tempo ou padrão. Também é possível especificar uma lista de sugestões simples que não deve ser liberada.
SET CL VALUE (Definir valor da lista de sugestões)	Essa macro permitirá ajustar proporcionalmente os valores de intensidade de uma lista de sugestões especificada.
MIDIMACRO	Uma MIDImacro permite usar um MIDI para acionar listas de sugestões e realizar outras funções. Para obter mais informações, consulte "Excluindo ou editando macros".
REL CUELISTS (Liberar listas de sugestões)	Essa macro permitirá a liberação de uma lista de sugestões específica ou de um grupo de sugestões. Observe que, se liberar um grupo de listas de sugestões, elas poderão ser contíguas. Também é possível ajustar o tempo de liberação da lista de sugestões usando o padrão ou 0 a 10 segundos em incrementos de 1/2 segundo.
REL BANKS (Liberar bancos)	A opção Release Banks (Liberar bancos) permite liberar um banco específico ou, ao selecionar "Inactive" (Inativo), você pode liberar quaisquer bancos que não estejam atualmente carregados no console ou em quaisquer M-Series Playback Wings que possa estar anexado.
REL THIS CUELIST (Liberar esta lista de sugestões)	Libera a lista de sugestões à qual a macro está anexada.

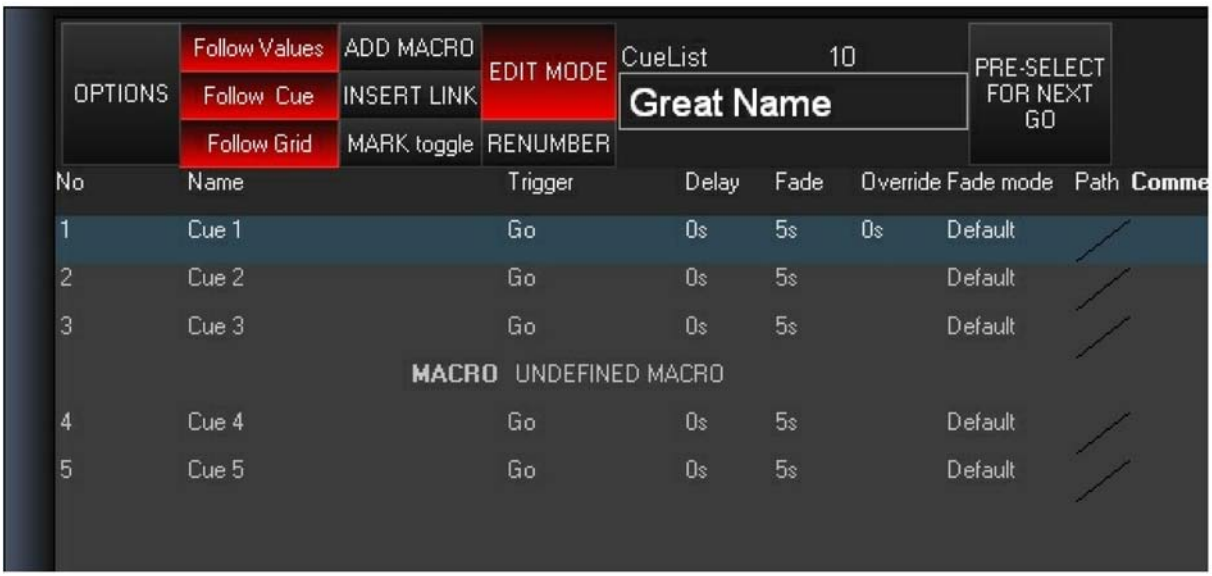
Criando uma macro

Para usar uma macro em uma lista de sugestões, siga este procedimento:

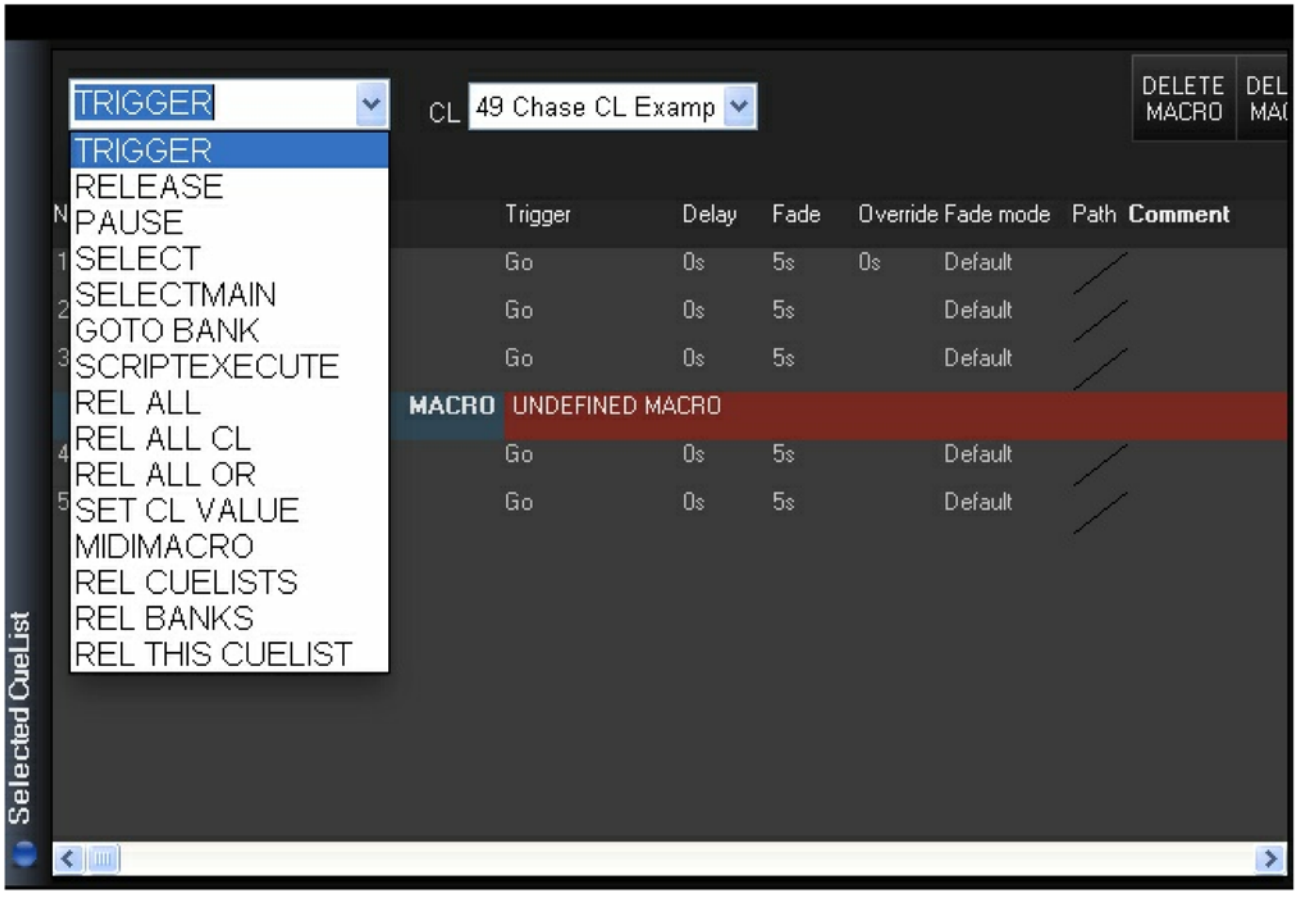
1. Selecione a lista de sugestões desejada e visualize-a na tela Selected Cuelist (Lista de sugestões selecionada).
2. Destaque a sugestões que deseja para acionar a macro. Observe que a macro executará assim que a sugestão iniciar.

 © 2013 Martin Professional A/S

3. Habilite o modo de edição e pressione "Add Macro" (Adicionar macro). Uma linha para a macro é adicionada abaixo da sugestão.
4. Para selecionar o efeito da macro, toque em "Undefined Macro" (Macro não definida).



Quando selecionada, a tela Macro Editing (Edição de macro) aparecerá na parte superior da lista de sugestões:



5. No menu suspenso esquerdo, selecione o tipo de macro.
6. No menu suspenso direito, selecione uma lista de sugestões.

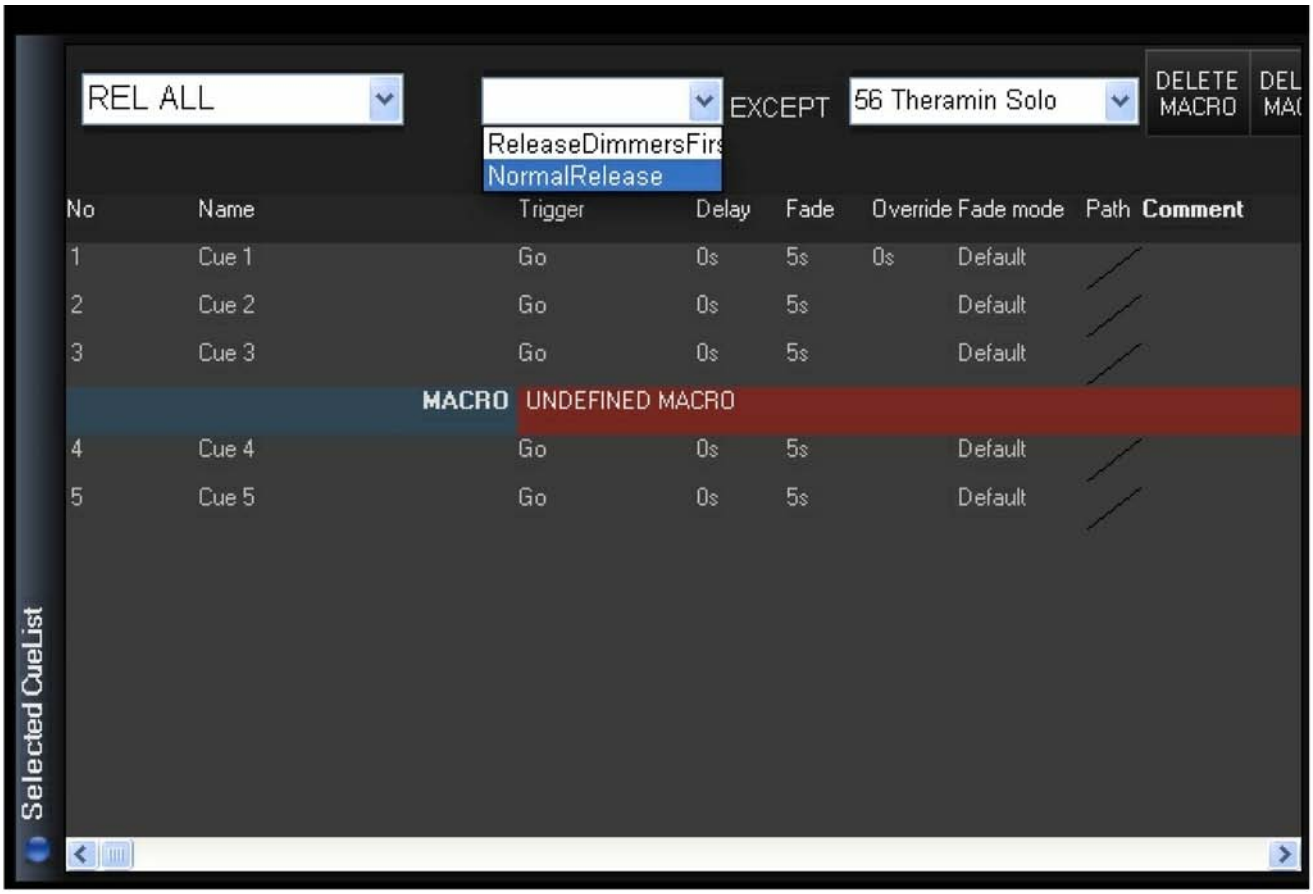
Observe que essa lista de sugestões não precisa ser necessariamente carregada em um fader de playback. Uma macro pode ser adicionada para acionar uma lista de sugestões no diretório da lista de sugestões.

7. Selecione "Apply" (Aplicar) para salvar suas alterações.

Modificadores de macro

Certos tipos de macro, especificamente “Rel All,” “Rel All Cl” e “Rel All Or” possuem modificadores ligeiramente diferentes. Nessas macros, é possível especificar como você deseja que as listas de sugestões sejam liberadas e se deve haver exceções.

 © 2013 Martin Professional A/S

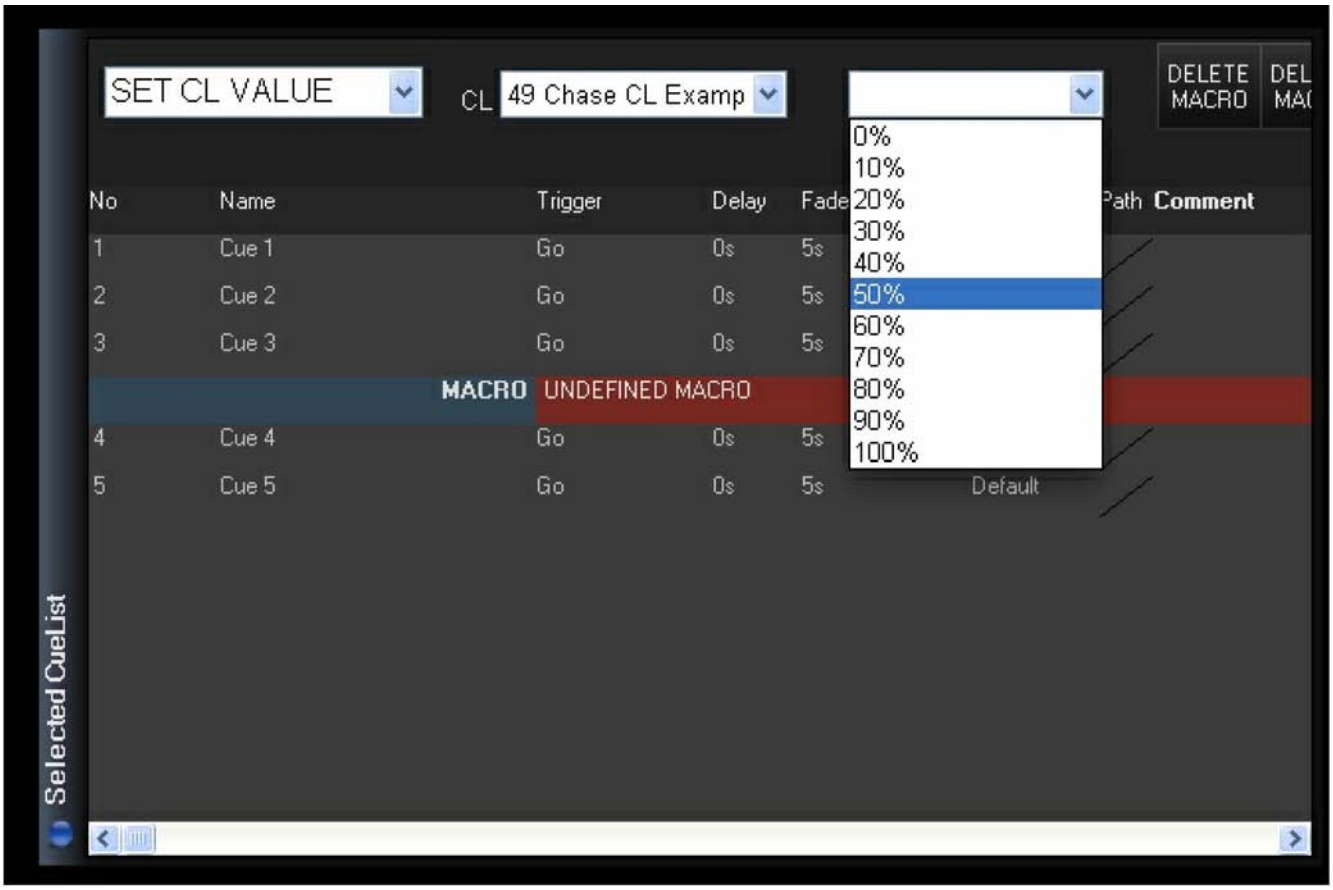


No exemplo acima, você pode ver que todas as listas de sugestões serão liberadas (Rel All). A próxima caixa suspensa permite selecionar se terá primeiro um fade out de intensidade e então outros atributos ou se todos os atributos variarão simultaneamente. Observe que o tempo de liberação de todas as listas de sugestões liberadas será especificado para cada uma delas na seleção de opções da lista de sugestões (consulte "Tempo de liberação padrão)"). O menu suspenso final permite especificar uma lista de sugestões simples que não será afetada pela macro.

Potencializando o nível de uma lista de sugestões usando uma macro

Usar a macro "Set CL Value" (Definir valor da lista de sugestões) permite alterar os níveis de intensidade de outra lista de sugestões. É uma alteração proporcional da mesma forma que puxar o fader de playback afetaria essa lista de sugestões. Na verdade, se uma lista de sugestões estiver em um playback físico, o fader moverá até o nível especificado.

 © 2013 Martin Professional A/S



No exemplo acima, é possível ver que, quando a sugestão 3 é obtida, as intensidades de todos os aparelhos de iluminação em todas as sugestões da lista de sugestões 42 serão reduzidas em 50% do valor gravado.

Excluindo ou editando macros

Uma vez inserida em uma lista de sugestões, uma macro pode ser editada ou excluída posteriormente. Use o seguinte procedimento:

1. Selecione a lista de sugestões desejada e visualize-a na tela Selected Cuelist (Lista de sugestões selecionada).
2. Habilite o modo de edição.
3. Pressione a ação Macro (a célula que contém o tipo de macro).
4. Para editar a macro, insira quaisquer alterações na seleção de acionamento ou da lista de sugestões e, em seguida, pressione Apply (Aplicar).
5. Para excluir a macro, pressione "Delete Macro" (Excluir macro). Se a sugestão tiver várias macros, pressionar "Del All Macro" (Excluir todas as macros) excluirá todas as macros gravadas com a sugestão (não todas as macros na lista de sugestões).
6. As edições da macro serão aplicadas.

Macro MIDI

A M-Series implementa os comandos MIDI por meio do uso de macros. Um entendimento básico de MIDI e de equipamento MIDI é fortemente recomendado e está além do escopo deste documento, embora informações suficientes serão dadas sobre a operação MIDI básica.

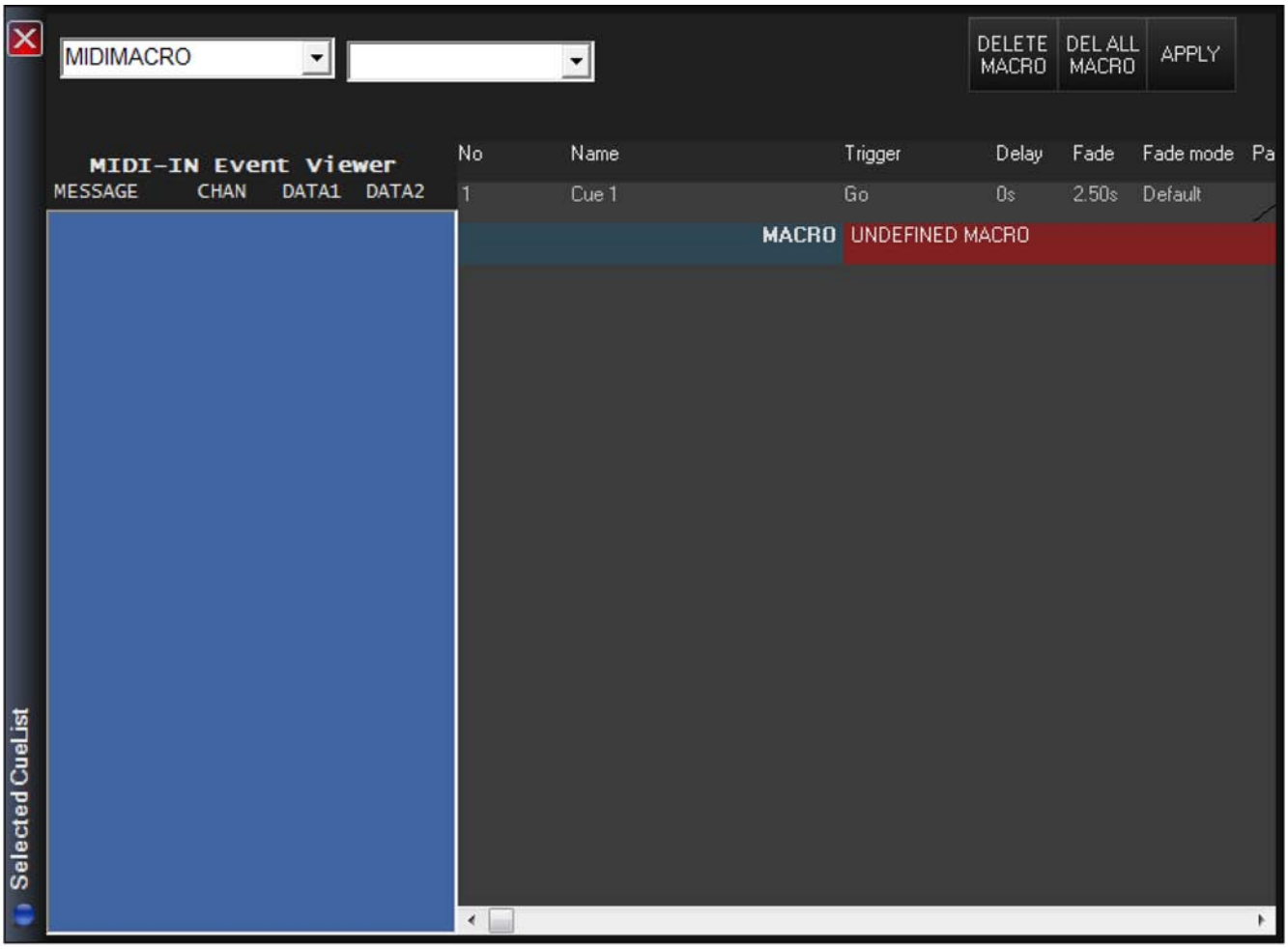
Conexão física da macro MIDI

Na parte de trás do console M-Series há uma porta de entrada e de saída de MIDI. As portas de entrada conectam-se à saída do dispositivo gerador de MIDI (sintetizador, PC etc.). A M-Series não gera mensagens de MIDI, mas as aprova ao longo do processamento por outros equipamentos MIDI no sistema.

Programação da macro MIDI

Enquanto as macros MIDI podem ser facilmente incluídas em listas de sugestões existentes e podem ser muito úteis aqui, talvez seja mais fácil de manipular o controle MIDI ao usar uma lista de sugestão separada ou listas de sugestões. Eis como os exemplos neste manual serão exibidos. Isso pode ser facilmente realizado ao gravar uma sugestão "em branco" (uma sugestão sem informações no Programador) para um banco não utilizado. Uma vez concluído, adicione uma macro à sugestão e, na lista suspensa, selecione "MIDIMacro" (Macro MIDI). Quando tiver feito isso, você verá a mensagem "MIDI in Event Viewer" (Visualizador de eventos de entrada MIDI).

 © 2013 Martin Professional A/S

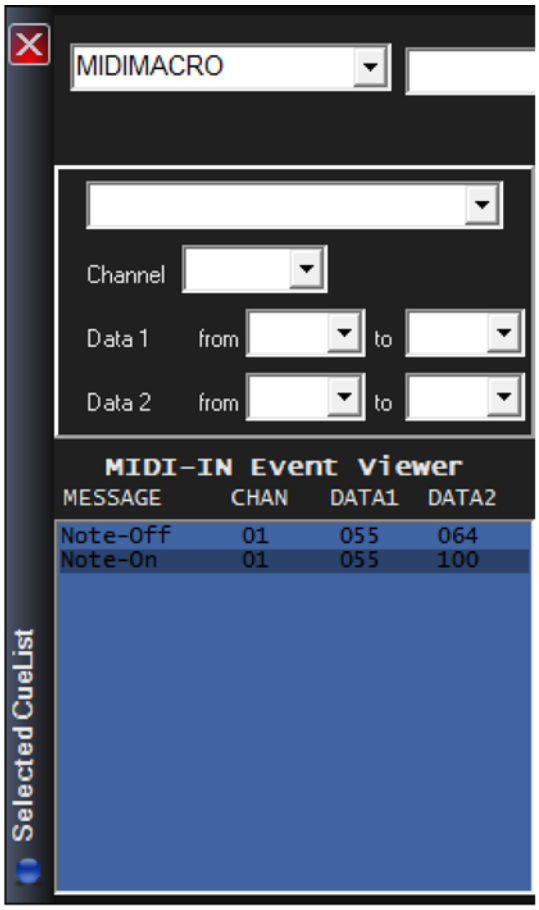


O Visualizador de Eventos de Entrada MIDI consiste em quatro colunas.

Message (Mensagem)	Nessa coluna, você encontrará qual tipo de mensagem MIDI foi recebida pelo console como "Note On" (Nota ativada), "Note Off" (Nota desativada) etc.
Channel (Canal)	MIDI emprega 16 canais discretos Essa coluna identifica de qual canal a mensagem é proveniente.
Data 1 (Dados 1)	Cada mensagem MIDI consiste em um mínimo de dois bytes de dados. O significado dessas mensagens de dados é alterado dependendo do tipo de mensagem. Como um exemplo, se a mensagem é "Note On" (Nota ativada) ou "Note Off" (Nota desativada), Data 1 (Dados 1) exibirá o valor atribuído a uma nota específica (como C#). Cada nota no protocolo MIDI possui um valor específico atribuído a ele. Observe que a exibição da M-Series é numérica a partir de 0127 enquanto o protocolo MIDI é frequentemente exibido como hexadecimal (00-FF).
Data 2 (Dados 2)	Similar ao "Data 1" (Dados 1), exceto se Data 1 identificar frequentemente um objeto (como uma nota na escala harmônica), Data 2 (Dados 2) definirá uma ação para essa nota como ativa ou inativa.

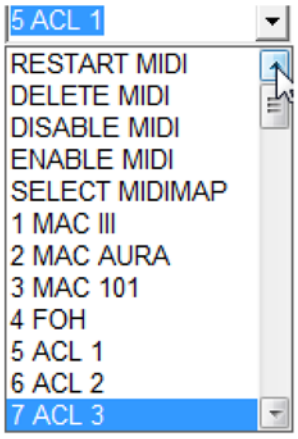
Assim que tiver a janela MIDI In Event (Evento de entrada MIDI) aberta, você poderá testar a conexão física ao tocar uma nota no teclado. Se sua conexão for boa, a nota tocada será exibida na janela Event (Evento).

 © 2013 Martin Professional A/S



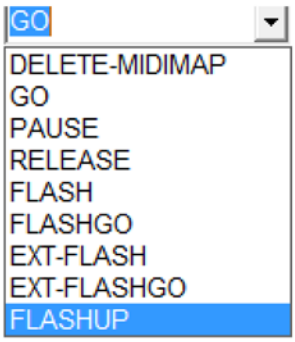
A última mensagem recebida é exibida na parte superior da lista. No exemplo acima, você pode ver que a primeira mensagem foi uma "Note On" (Nota ativa) do Canal 1 em que Data 1 (Dados 1) foi 055 (C#) e Data 2 (Dados 2) foi 100 (ativado). A segunda mensagem foi a mesma, exceto para Data 2 (Dados 2), que foi 064 (desativado).

O menu suspenso à direita da janela suspensa do tipo de macro contém as diversas listas de sugestões às quais a macro MIDI pode ser atribuída, assim como as 5 macros MIDI "globais".



 © 2013 Martin Professional A/S

As cinco macros MIDI globais serão discutidas posteriormente neste manual (consulte as "Macros MIDI globais"). Assim que selecionar a lista de sugestões que deseja manipular com a macro MIDI específica que está programando, a tela mudará e apresentará mais opções:



Há um menu suspenso de ação da macro MIDI à direita do menu suspenso de seleção de listas de sugestões. Esse menu contém nove ações diferentes.

Delete MIDImap (Excluir mapa MIDI) O recurso MIDImap (Mapa MIDI) ainda não está implementado. Portanto, o recurso MIDImap (Mapa MIDI) ainda não está implementado.

Go (Ir) (padrão)	Essa opção agirá como um comando Go (Ir) normal na lista de sugestões.
Pause (Pausar)	Essa opção pausará e variará ou o efeito continuará.
Release (Liberar)	Essa opção liberará a lista de sugestões especificada.
Flash	Essa opção pressionará e reterá o botão Flash (batida) na lista de sugestões especificada.
FlashGo	Essa opção pressionará e reterá o botão Flash e rapidamente executará um comando Go (Ir).
Ext Flash	Essa opção é similar a um comando Flash, exceto que o nível do flash é determinado pelas informações no campo Data 2 (Dados 2). Por exemplo, se você quisesse que uma sugestão piscasse em 50%, usaria um comando com Data 2 (Dados 2) em 54 como um comando Note OFF (Nota desativada).
Ext FlashGo	Similar ao FlashGo relacionado acima, exceto que com o Ext Flash, Data 2 (Dados 2) é usada para definir o nível do flash.
FlashUp	O comando FlashUp é o equivalente a tirar o dedo do botão Flash. Ao ter um comando separado para Flash e Flash Up, é possível manter o flash sem ter que manter o botão pressionado continuamente.

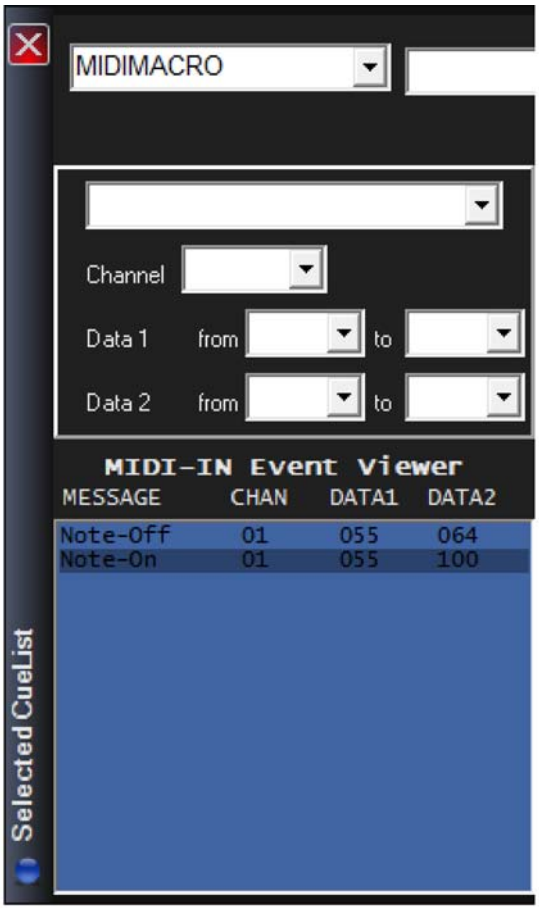
Lembre que o MIDI é um protocolo hexadecimal e, como tal, possui valores de 0 a 127. Cinquenta por cento de 127 é 63,5, aproximadamente 64.

Esteja ciente de que todos os comandos "Flash" e os comandos "Pause/Release" (Pausar/Liberar) funcionarão com as macros MIDI, independente do ajuste do "botão default" em Opções de listas de sugestões.

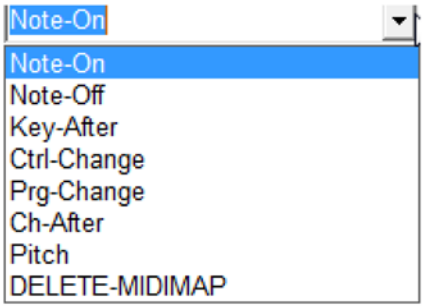
Você também perceberá que abaixo dos menus suspensos Cuelist (Lista de sugestões) e Command (Comando) há algumas opções adicionais.

Esta seção determina que tipo de comando MIDI agirá como acionador da macro.

 © 2013 Martin Professional A/S



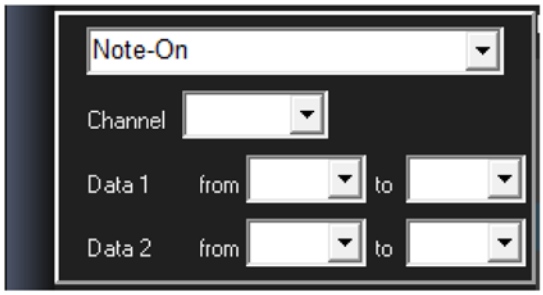
Há um menu suspenso com oito comandos MIDI na parte superior desta seção.



Conforme discutido anteriormente, está além do escopo deste manual fornecer a especificação completa de todos os comandos MIDI disponíveis. No entanto, há muitos recursos disponíveis na mídia impressa e na Internet. Dito isto, para fins demonstrativos, é importante entender os dois comandos MIDI a seguir:

Note On (Nota ativada)	É um comando MIDI que significa o início do tempo em que uma nota específica é tocada.
Note Off (Nota desativada)	Esse comando MIDI significa que uma nota específica não está mais sendo tocada.

É possível selecionar qualquer um dos comandos relacionados, exceto o "DELETE MIDIMAP" (Excluir mapa MIDI). Para nossos objetivos, usaremos "Note On" (Nota ativada).



Abaixo, o menu suspenso de seleção do comando MIDI há cinco menus suspensos menores:

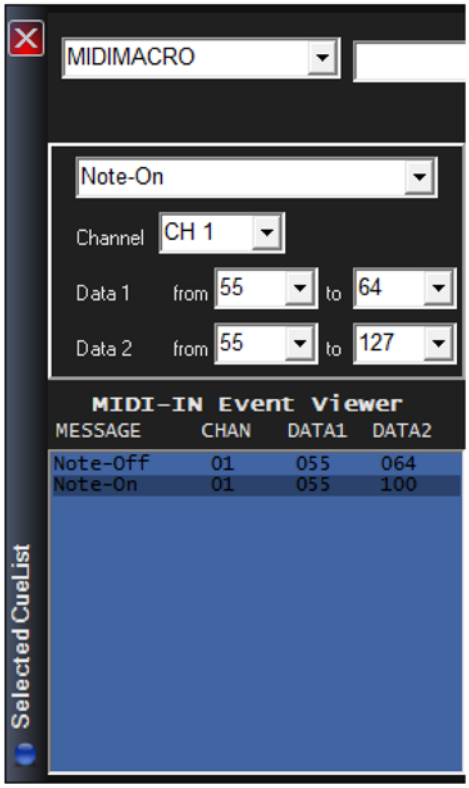
Channel (Canal)	Conforme mencionado anteriormente, o MIDI suporta 16 canais discretos. É possível usar esse menu suspenso para determinar que canal o console "ouvirá" a mensagem MIDI para essa macro.

 © 2013 Martin Professional A/S

Data 1 “from” and “to” (Dados 1 "de" e "para")	Esses dois campos são usados para determinar um grupo de mensagens Data 1 (Dados 1) que será acionado. O MIDI varia de 0 a 127. Você pode inserir um comando MIDI muito específico (de 45 a 45) ou aceitar um comando Data 1 MIDI (Dados 1 MIDI) (de 0 a 127).
Data 2 “from” and “to” (Dados 2 "de" e "para")	Esses campos são usados conforme acima, exceto que pertencem ao Data 2 (Dados 2).

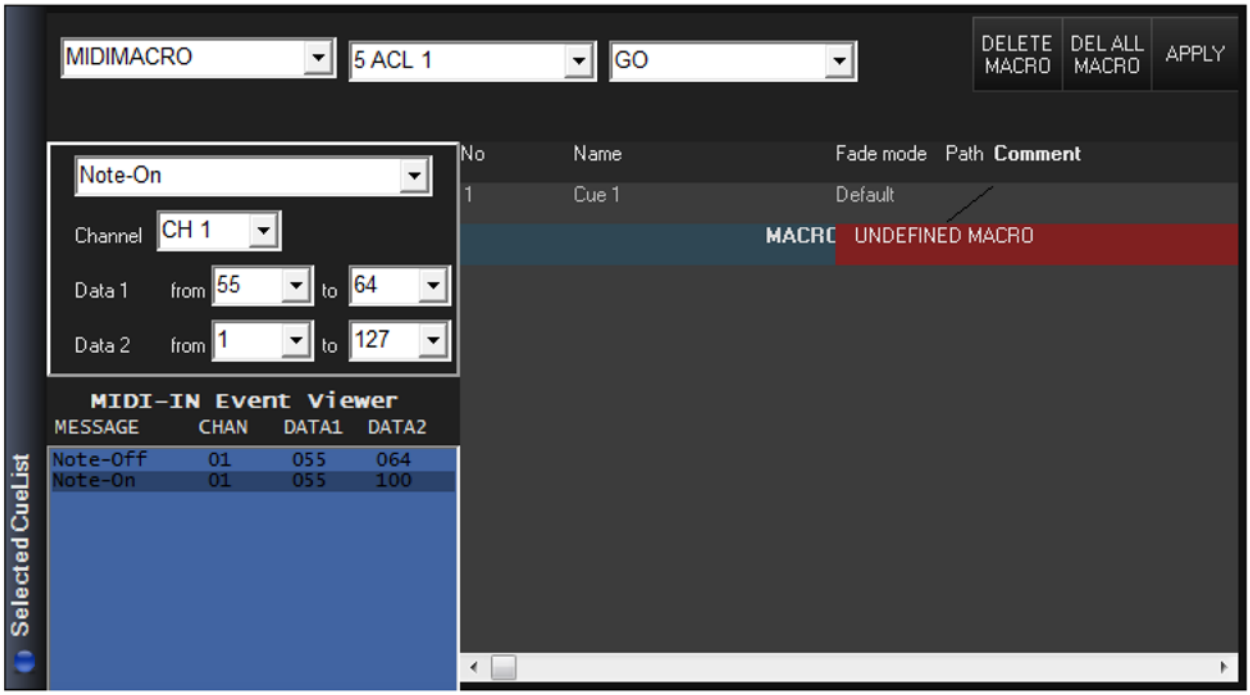
Se selecionássemos o comando MIDI "Note On" (Nota ativada), ajustássemos nosso Canal para 1, Data 1 (Dados 1) de 55 a 64 e Data 2 (Dados 2) de 1 a 127, executaríamos um comando Go (Ir) na lista de sugestões 5 toda vez o teclado tocasse C#. É um lote de dados para inserir, porém há um atalho.

Em vez de inserir todos os dados MIDI manualmente, assim que a macro MIDI tiver sido configurada com a seleção de lista de sugestões (lista de sugestões 9) e a ação (Ir), será possível tocar a tecla desejada no teclado. Isso aparecerá no Visualizador de Eventos de Entrada MIDI e é possível clicar nessa opção. Os dados serão carregados nas janelas apropriadas.



Ao clicar no comando "Note On" (Nota ativa) no Visualizador de Eventos de Entrada MIDI, o comando "Note On" (Nota ativa), o número de canais e as informações Data 1 e 2 (Dados 1 e 2) são automaticamente colados em seus campos respectivos.

Quando todas as informações da macro MIDI tiverem sido inseridas, a tela parecerá com esta:



 © 2013 Martin Professional A/S

É possível ver que a macro é uma macro MIDI que enviará uma lista de sugestões 5 e um comando Go (Ir) quando percebe um comando Note On (Nota ativa) no canal MIDI 1 com Data 1 (Dados 1) em 55 (C#) e qualquer valor em Data 2 (Dados 2). Pressionar "Apply" (Aplicar) concluirá a macro.

Tocando macros MIDI

Assim como com qualquer outro tipo de macro, para que uma macro MIDI fique ativa, a sugestão anexada deve ter sido executada. Além disso, esteja ciente que se estiver usando qualquer uma das macros MIDI "Flash", a lista de sugestões alvo (como uma lista de sugestões 5 no exemplo acima) deverá estar ativa para que o flash funcione.

Macros MIDI globais

Conforme mencionado anteriormente, há cinco macros MIDI globais. Uma macro MIDI global é aquela que afeta todas as outras macros MIDI que o console está processando.

Restart MIDI (Reiniciar MIDI)	Essa função não está atualmente implementada.
Delete MIDI (Excluir MIDI)	Essa macro MIDI impedirá (liberará) todas as macros MIDI de agir sob os comandos MIDI recebidos. Para solicitar que as macros MIDI ajam mais uma vez na mensagens MIDI de entrada, as sugestões às quais as macros MIDI estão anexadas devem ser novamente executadas.
Disable MIDI (Desativar MIDI)	A função Disable MIDI (Desarivar MIDI) ignorará todas as mensagens MIDI de entrada sem realmente impedir que outras sugestões da macro MIDI executem.
Enable MIDI (Ativar MIDI)	Se o MIDI foi desabilitado, a função Enable MIDI macro (Ativar a macro MIDI) permitirá que o console aja mais uma vez nas mensagens MIDI de entrada.
Select MIDImap (Selecionar mapa MIDI)	Essa função não está atualmente implementada.

Ao trabalhar com as macros MIDI, você pode achá-las úteis para criar uma lista de sugestões que tem as sugestões de macros Disable MIDI (Desabilitar MIDI) e Enable MIDI (Habilitar MIDI) nela e uma segunda lista de sugestões que tem uma macro Delete MIDI (Excluir MIDI) nela. Dessa forma, é possível pausar e retomar as macros MIDI de maneira simples ou cancelar todas as macros MIDI em execução.

UMA OBSERVAÇÃO SOBRE A EXCLUSÃO DE SUGESTÕES E LISTAS DE SUGESTÕES DE MACROS MIDI:

Uma vez que a macro MIDI foi executada, ela continuará a aceitar os comandos MIDI de entrada mesmo após a sugestão que contém a macro MIDI ou a lista de sugestões que dá continuidade à macro MIDI ter sido excluída. A única maneira de impedir a macro MIDI de aceitar comandos MIDI de reinicialização do console é usar o comando MIDI Global "Delete MIDI" (Excluir MIDI).

Resumo da macro MIDI

Abaixo há um exemplo de passo a passo de como criar uma macro MIDI.

1. Crie uma nova sugestão (uma sugestão em branco ou não)
2. Pressione “Add Macro” (Adicionar macro)
3. Toque em “Undefined Macro” (Macro não definida) na sugestão
4. Selecione “MIDImacro” (Macro MIDI) na lista suspensa
5. Selecione a lista de sugestões alvo para a qual a macro MIDI está funcionando na lista suspensa (ou selecione a macro MIDI Global desejada)
6. Selecione a ação que será tomada na lista de sugestões alvo (como Ir)
7. No dispositivo gerador de MIDI, envie o comando MIDI que deseja para ativar a macro MIDI (alternativamente, você pode inserir manualmente os valores de comando MIDI)
8. No Visualizador de Eventos de Entrada MIDI, selecione o evento MIDI e clique nele
9. Pressione "Apply" (Aplicar) para gravar a macro

Código de tempo do MIDI (MTC)

O Código de Tempo do MIDI também é suportado. Para obter mais informações, consulte “Código de tempo”.

 © 2013 Martin Professional A/S

Efeitos

A série M utiliza um pacote de efeitos muito poderoso. Você pode usar tanto as formas pré-programadas ou trabalhar em um nível de atributo-a-atributo para fazer seu próprio design. Efeitos são criados utilizando os controles de atributo. Ao ler esta seção do manual, ele será bastante útil ao utilizar o console. Alguns termos e conceitos que podem não ser familiar para você, será muito mais fácil de entender se você puder acompanhar e tente programar alguns efeitos de sua preferência.

Por favor, note que: A série M lida com todos os atributos da mesma, com exceção do suporte giratório horizontal e vertical. O suporte giratório horizontal e vertical recebem um tratamento especial quando "Rastreamento PT" (combinação de suporte giratório horizontal e vertical) estiver habilitado

© 2013 Martin Professional A/S

Controles de Efeitos

Fazer um efeito em um console da série M é muito simples. O último parâmetro que você alterou no banco atributo será destacado em laranja, como indicado na imagem abaixo. É esse parâmetro que será afetado por um efeito uma vez que você entre na seção FX do console. Se você não quiser usar o parâmetro que você alterou por último, você pode escolher um outro parâmetro pressionando o botão de parâmetro associado ao selecioná-lo, ou se você estiver em um console M2PC/M2GO/M1 os seletores encoder também funcionam como botões de parâmetro, simplesmente apertando para baixo. Depois de ter selecionado o parâmetro que você deseja aplicar um efeito, você precisará entrar na seção FX dos seletores, em um Maxxyz Compact ou console M1, aperte o botão "CV" no painel frontal que irá alternar os LCDs dentro dos Controles de Efeitos, juntamente com algumas outras opções. A engine FX tem duas seções "FX", que consiste em controles balanço, velocidade, modo e Multiplicador que formam a base de qualquer efeito. A chave LCD abaixo é a "Sincronização FX" que abriga a Onda por X, Passo por X, Ferramentas de Agrupamento de Efeitos, Atraso, Troca e Controles de Espera.

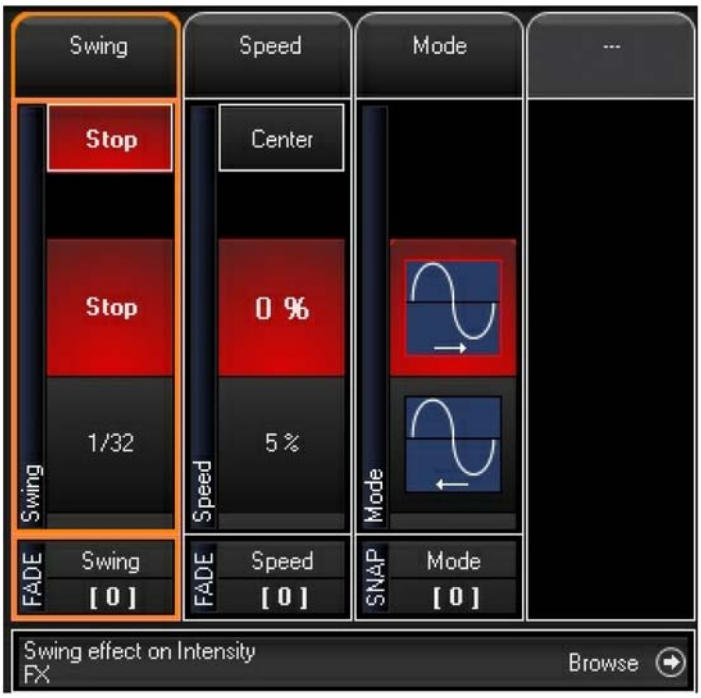
M1 LCD Chaves

"Chaves de LCD" M6/M2GO/M2PC

© 2013 Martin Professional A/S

Efeito regular

Carregue um grupo de aparelhos para o programador e pressione o botão "FX" ou chave de LCD. Esta carrega os elementos de controle para o movimento do atributo a ser controlado pelo efeito. Os elementos são os seguintes: Balanço, Velocidade e Modo. O Canal Visualizador será semelhante a este com o rastreamento PT desligado.



Observe que o atributo que será afetado pelos elementos de controle de efeito é a intensidade. Isto é determinado pelo atributo base selecionado usando o outro conjunto de controles de atributo. Para selecionar o atributo de intensidade, pressione o botão LCD "intensidade" e então pressione o botão na coluna intensidade ou aperte o seletor encoder. Observe que o botão para o atributo ativo tem um LED azul. No controlador M2PC/M2GO/M1, mude para Controle Atributo de Aparelho e pressione o seletor encoder correspondente até sentir um "clique." O LED azul abaixo do seletor acende para indicar que o atributo está ativo.

Nota: Se o controlador só tem um conjunto de botões de atributos, você irá acessar os Controles de Efeitos, apertando o botão "CV". Quando o Controle de Efeito está ativo, o LED azul no botão "CV" será aceso. Quando o botão estiver apagado, isso indica que você está no modo de Controle de Atributo do Aparelho.

BASE - UM RÁPIDO CONCEITO

Todos os elementos efeitos da série M funcionam com a premissa de base do atributo selecionado. A base pode ser descrita como o nível do atributo antes do elemento de efeito ser aplicado. Assim, para a intensidade, a base pode ser em qualquer lugar entre zero e completo. Quando se aplica um elemento de efeito para a intensidade, isso varia a intensidade em relação à base. Portanto, se usarmos um efeito que converte o atributo selecionado a partir da sua base a 100%, mas que a base do atributo já é de 100%, o elemento de efeito não têm qualquer efeito sobre o atributo.
Explicando de outra forma, se um aparelho está cheio e nós aplicamos um elemento de efeito que vai de zero a 100% e voltarmos a zero, nós não veremos nenhuma mudança na intensidade dos aparelhos. Se, no entanto, o aparelho estava em zero, veríamos o aumento e queda de intensidade com o efeito.

© 2013 Martin Professional A/S

BALANÇO (tamanho)

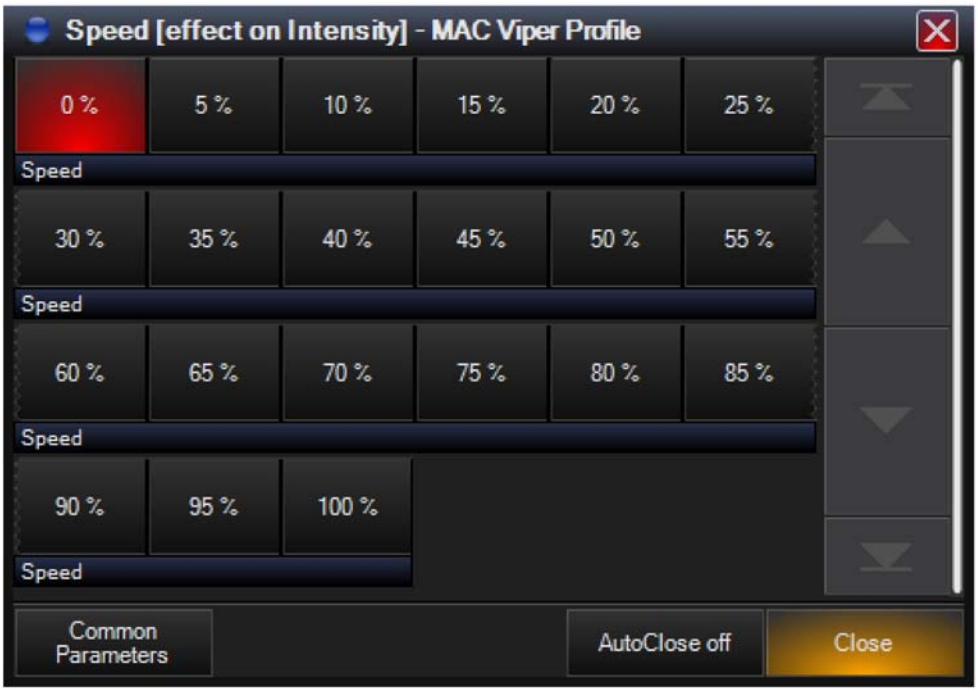
Balanço pode ser descrito como a quantidade do efeito a ser aplicado para o atributo. Em termos de áudio, poderia ser descrito como a amplitude. Como afirmado anteriormente, afeta o atributo selecionado com base nesse valor de atributos de base. O balanço tem um intervalo de valor nominal de 0-170. Note, porém, que todos os atributos do aparelho, exceto para o suporte giratório horizontal e vertical, têm um alcance nominal de 0-128 (suporte giratório horizontal e vertical têm um alcance nominal de 0-64). Em outras palavras, um aparelho a 50% teria um valor inicial de 64 (50% de 128). O intervalo de balanço entre atributos máximos de 128 e o balanço máximo de 170 pode ser utilizado para "sobrecarregar" o atributo. Isso não quer dizer que você vai ser capaz de obter mais de 100% de intensidade a partir do seu aparelho, mas o aparelho vai "encaixar-se" no topo de seu intervalo (128) até que o valor do balanço caia abaixo de 128.

Mas não se apavore!

Não fique intimidado ou frustrado se isso não faz sentido ainda. Tudo ficará claro quando você experimentá-lo.

© 2013 Martin Professional A/S

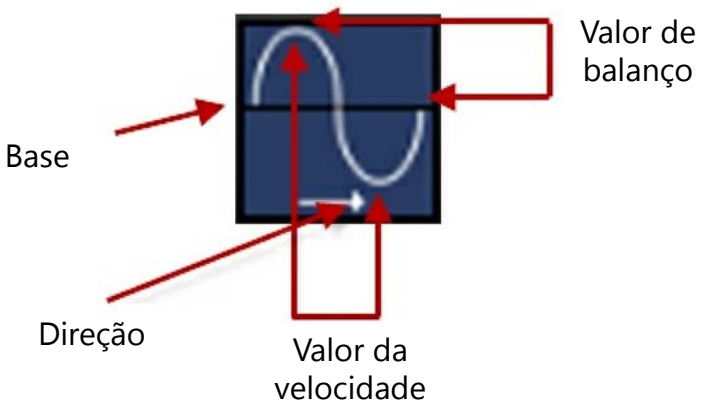
VELOCIDADE



Velocidade determina o quão rápido o atributo selecionado irá executar o seu valor de balanço. Mais uma vez, em termos de áudio, seria melhor descrito como freqüência. Enquanto a base de um atributo não tem um grande impacto na forma como a velocidade afeta o atributo, a física e a mecânica do aparelho certamente afetam. Se você definir um movimento da cabeça para executar 540 graus de rotação em 1/4 de segundo, isso não vai acontecer. Em vez disso, o aparelho irá se mover para trás e fora de sua posição de base em uma quantidade muito pequena, enquanto o valor de balanço faz um ciclo de retorno e para fora, mais rápido do que os servos podem se mover. O elemento de velocidade tem um intervalo de 0-1000 completamente arbitrário. Observe que os valores, além dos mostrados na janela de acesso direta apresentados acima, podem ser acessados usando a correia dentada ou encoder.

MODO

O elemento de modo determina a relação entre a base do atributo e o elemento de balanço. Esses modos são apresentados graficamente. Abaixo está um exemplo de um modo com notas para ajudar a interpretá-lo.



Dando um duplo clique no botão abaixo do elemento de modo, abrirá a janela do Modo onde todo o seu conteúdo pode ser facilmente visualizado. É apresentado em um formato gráfico:

Nota: Os números de 1-14 foram adicionados para a identificação deste manual e não aparecem na tela do modo real no console. Há 14 modos disponíveis na série M.	
①	Comece na base, aumente o valor especificado com elemento de balanço, retorne à linha de base e, em seguida, reduza abaixo da linha de base a mesma quantidade antes de voltar à linha de base e começar de novo.
②	Idêntico ao modo um, exceto que nós reduzimos abaixo da primeira linha de base e a direção do trajeto é direita para a esquerda.
③	Comece na base, aumente o valor especificado pelo elemento de balanço e reduza de volta para a linha de base.
④	Idêntico ao modo de três exceto a direção do trajeto é direita para a esquerda.
⑤	Comece na base, reduza abaixo do valor especificado pelo elemento balanço e reduza de volta para a base.
⑥	Idêntico ao modo de cinco, exceto a direção do trajeto é da direita para a esquerda.
⑦	Comece na base, encaixe (tempo zero) acima da quantidade especificada pelo elemento de balanço, e em seguida, encaixe abaixo da linha de base a mesma quantidade antes de encaixar acima da linha de base novamente.
⑧	Idêntico ao modo de sete exceto que nós encaixamos primeiramente abaixo da linha de base e a direção do trajeto é da direita para a esquerda.

© 2013 Martin Professional A/S

Efeitos de 9 a 12, exigem a utilização da "Passo por X" ou elemento "Troca" para funcionar corretamente.	
⑨	Comece na base, encaixe acima do valor especificado pelo elemento de balanço e encaixe novamente de volta para a linha de base. Mudanças no atributo modificados são aplicados do primeiro ao último aparelho selecionado.
⑩	Semelhante ao anterior, exceto as alterações são aplicadas a partir do último para primeiro aparelho selecionado.
⑪	Comece na base, então encaixe abaixo do valor especificado pelo elemento balanço e retorne a base. Mudanças no atributo modificados são aplicados do primeiro ao último aparelho selecionado.
⑫	Semelhante ao anterior, exceto as alterações são aplicadas a partir do último para primeiro aparelho selecionado.
Modos de 13 e 14 são efetivamente o inverso de modos 1 e 2	
⑬	O inverso do modo 1 ... Comece na base, reduza o valor especificado com elemento de balanço, retorne à linha de base e, em seguida, reduza acima da linha de base a mesma quantidade antes de voltar à linha de base e começar de novo.
⑭	Idêntico ao modo 13, exceto que nós reduzimos acima da primeira linha de base e a direção do trajeto é direita para a esquerda.

EXEMPLOS DE EFEITOS

Exemplo Nº 1

1. Selecione qualquer luz em movimento e ajuste para 50%.
2. Certifique-se de que "intensidade" é o atributo selecionado, ajuste o nível de balanço para 64.
3. Ajuste a velocidade para 200.

Você vai notar que o aparelho está variando de zero a completo. Ajustamos o atributo de intensidade de 50% ou uma base de 64. (Lembre-se que os atributos individuais têm um intervalo de 0-128 na série M.) Estamos em modo 1, que oscila acima e abaixo da linha de base. Uma vez que a linha de base é de 64 e o nosso balanço é de 64, quando o atributo de intensidade está no topo da onda, estávamos com a intensidade completa (base de 64 + valor de balanço 64 = 128 = completo). Quando atingimos a base da onda, estamos no zero (base de 64 - valor de balanço 64 = 0).

Exemplo Nº 2

4. Continuando com o primeiro exemplo, pressione duas vezes o botão do atributo de modo para abrir o captador de modo.
5. Selecione o modo Nº 3 a partir do desenho acima e feche a janela do modo.

Agora você pode ver que o nosso aparelho está em ciclos entre 50 a 100%

6. Ajuste a intensidade do aparelho em completa.

Embora pareça o efeito parou de funcionar, ele não parou. O modo Nº 3 nunca vai abaixo da linha de base e nossa base é agora 128 (inteira), assim não há nenhum efeito sobre o atributo de intensidade.

7. Abra a janela de modo selecione o modo Nº 5.

Previsivelmente, o aparelho está agora em ciclo entre 50 a 100% novamente.

8. Altere o valor de balanço para 128.

E novamente, a intensidade está alterando entre zero e completo.

Exemplo Nº 3

9. Por favor, confirme que "Rastreamento PT" não está habilitado neste momento.
10. Selecione o atributo "suporte giratório vertical". Diretamente sobre a marcação "Balanço", deve estar mencionado "Efeitos no suporte giratório vertical."
11. Ajuste o balanço para 11 e velocidade para 200.

O aparelho deve ser agora oscilando para trás e para frente.

12. Quando o equipamento a seguir atinge o final de um balanço, altere a velocidade para zero.

© 2013 Martin Professional A/S

Você vai notar que o aparelho parou, mas não está na sua base. O efeito ainda está "funcionando" mas, em uma maneira de falar, "congelado no tempo."

13. Retorne a velocidade para 200.

Neste ponto, você pode querer experimentar os atributos de suporte giratório horizontal e vertical e os controles de efeito. Claro que na série M você pode ter atributos diferentes no mesmo aparelho executando efeitos diferentes em velocidades diferentes. Todos os atributos de cada aparelho pode executar um efeito.

Compensando um efeito

Enquanto os efeitos podem ser usados com um único aparelho e trabalhar com o movimento, você tem a opção de "compensar" um efeito através de grupos de aparelhos. Sem nenhuma compensação atribuída a um efeito, não haverá uma diferença perceptível entre os aparelhos, já que eles todos estarão executando o efeito ao mesmo tempo.

A seção de Sincronização FX de LCD consiste em Atraso (ou Onda), Troca (ou Passo), e Espera.

ATRASO/ONDA

O elemento de atraso cria a imagem de efeitos de onda. Com o mesmo efeito normal executando em um grupo de aparelhos, utilizando o Atraso vai fazer com que os aparelhos estejam em diferentes pontos nesse efeito. O número de pontos ao longo da duração do efeito em que o grupo de aparelhos é dividido é ajustado através do Atraso. Enquanto o Atraso pode ser definido usando correia dentada ou o seletor encoder, é altamente recomendável que você use a tela de toque, ou a janela pop-up ou tocando os valores listados na coluna de Atraso.

A janela pop-up de Atraso irá preencher automaticamente com um número x de seleções de "Onda por x", onde "x" é o número de aparelhos selecionados. Com 12 aparelhos selecionados, o quadro acima estará disponível. A primeira seleção, "Onda por 1", não tem essencialmente nenhuma onda. A "Onda por 1" coloca todas os 12 aparelhos no mesmo ponto na onda. A "Onda por 2" cria dois pontos para os aparelhos estarem no efeito. Os mesmo aparelhos estarão 180 graus fora de onde as estão os aparelhos ímpares. Isto aumenta, neste exemplo, para "Onda por 12", em que cada aparelho tem o seu próprio ponto uniformemente distribuído, ao longo da curva do efeito. Para examinar como o Atraso funciona, tente o seguinte:

1. Selecione qualquer grupo de aparelhos. Deixe a intensidade em 0.
2. Selecione o atributo de intensidade.
3. Na FX, ajuste o balanço a 128, velocidade 200 e selecione o modo Nº 3, conforme descrito anteriormente.

Os aparelhos devem estar variando de zero a completo.

4. Pressione o botão "Sincronização FX" do LCD.
5. Dê um duplo clique no botão "Atraso" para abrir o captador de Atraso.
6. Selecione a opção mais alta disponível para você e observe o que acontece.

Você pode configurar os aparelhos de acordo com outras configurações "Onda por x", então em seguida, retornar para a mais alta.

7. Confirme que a intensidade é o atributo selecionado e, em seguida, pressione o botão "FX" do LCD.
8. Selecione o Modo Nº 4, tal como descrito acima.

Agora você pode ver a diferença entre um modo de "avanço" e um modo "retrocesso".

© 2013 Martin Professional A/S

TROCA/PASSO

A troca é semelhante ao atraso, exceto que o atraso divide o efeito e distribui uniformemente os aparelhos ao longo de sua curva, A troca divide o número de aparelhos uniformemente e distribui o efeito para eles. A janela pop-up para Troca é essencialmente idêntica à onda pop-up com exceção que o "passo" é utilizado ao invés de "onda." Para visualizar os efeitos da etapa:

1. Selecione qualquer grupo de aparelhos. Deixe a intensidade em 0.
2. Selecione o atributo de intensidade.
3. Na FX, ajuste o balanço a 128, velocidade 400 e selecione o modo Nº 3, conforme descrito anteriormente.

Os aparelhos devem estar variando de zero a completo.

4. Pressione o botão "Sincronização FX" do LCD.
5. Dê um duplo clique no botão "Troca" ou o seletor encoder.
6. Experimente com as diferentes opções e observe o que acontece.

ESPERA

O elemento Espera, ao contrário de alguns dos outros elementos encontrados na seção de efeitos, não é expressado como um valor arbitrário, mas em vez disso é expressado em segundos 1 a 1000. A espera é a quantidade de tempo entre a conclusão de um efeito, e quando o efeito é reiniciado. Por exemplo, se você está usando um efeito que leva 10 segundos para percorrer todos os passos e você tem um tempo de espera de 5, todos os aparelhos vai passar o efeito uma vez e depois encaixar-se em sua base durante 5 segundos antes de executar o efeito novamente.

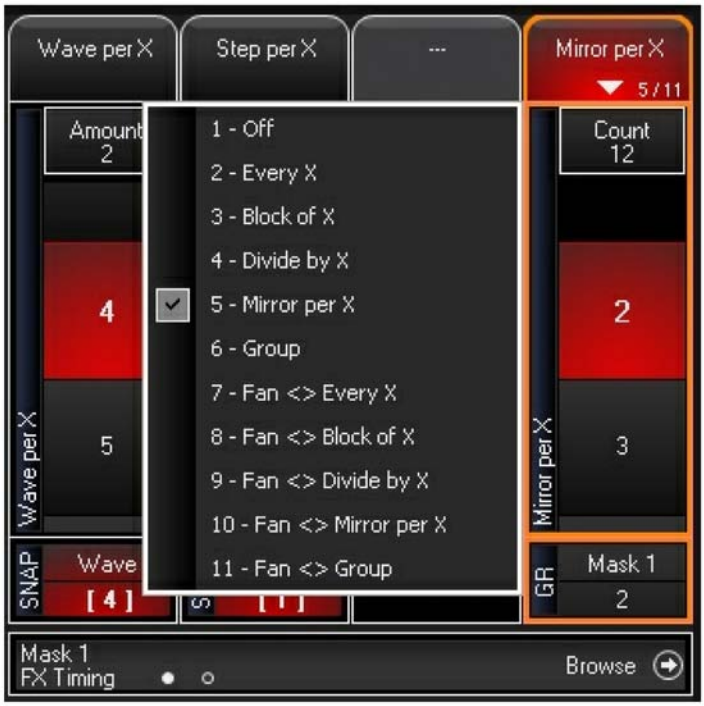
O BOTÃO "QUANTIDADE X"

O botão "Quantidade X" (onde X é igual ao número de aparelhos selecionados) é usado em combinação com as funções "onda" e "passo". Isto permite-lhe configurar rapidamente os elementos de Onda ou Passo com o número de aparelhos selecionados. Isso efetivamente "espalha" o efeito uniformemente através dos aparelhos selecionados de modo que não existam dois aparelhos realizando o mesmo passo, ao mesmo tempo.

Nota: Quando o Contador de Onda por X ou o Contador de Passo Por X estão definidos para o mesmo número que a quantidade de seleção de aparelhos, o efeito será distribuído uniformemente entre eles. Quando é a metade da quantidade, você verá o efeito que está sendo executado duas vezes nos aparelhos selecionados e quando o contador é o dobro da quantidade, você vai ver uma compensação de tipo de varredura para Onda, e para o Passo haverá um período de inatividade (Similar ao uso de Espera).

© 2013 Martin Professional A/S

Agrupando Efeitos



O painel "GR" permite-lhe aproveitar as funções da máscara do grupo dentro de seu efeito. Com isso, você pode criar padrões anteriormente difíceis de forma muito rápida. Para habilitar o agrupamento de efeito, clique ou pressione a guia com a seta para baixo no topo da tela de parâmetro "GR" (na imagem acima. se lê "Espelhar por X", mas o título irá se alterar, dependendo do agrupamento selecionado). Um menu suspenso aparecerá com as opções de agrupamento disponíveis listadas. Selecione uma opção de agrupamento tocando ou clicando nela. Se o agrupamento requer uma quantidade de máscara, você pode definir ao tocar no painel ou mover o correia dentada ou encoder. Para mais informações, consulte o capítulo sobre "Utilizando a Tela de Ferramentas de Agrupamento"

Exemplos de agrupamento de efeito

Espelhar Varredura de Intensidade

1. Selecione **Grupo 3** (Mac 101s)
2. Selecione o parâmetro de intensidade e configure para **0%**
3. Pressione a tecla FX do LCD
4. Ajuste o balanço para **2:1**
5. Ajuste a velocidade para **40%**
6. Ajuste o modo para o **Modo 8**
7. Na tecla de Sincronização FX de LCD, ajuste as Ferramentas de Agrupamento para "**Ventilação <> Espelhar por 2**" (Correia4)
8. Ajuste o Contador de"**Onda Por X**" para **16**.

Toda Varredura de Intensidade

1. Selecione **Grupo 3** (Mac 101s)
2. Selecione o parâmetro de intensidade e configure para **0%**
3. Pressione a tecla FX do LCD
4. Ajuste o balanço para **2:1**
5. Ajuste a velocidade para **40%**
6. Ajuste o modo para o **Modo 7**
7. Na tecla de Sincronização FX de LCD, ajuste as Ferramentas de Agrupamento para "**Ventilação <> A cada 4**" (Correia4)
8. Ajuste o Contador de"**Onde Por X**" para **8**.

© 2013 Martin Professional A/S

Bloquear Efeito de Intensidade

1. Selecione **Grupo 3** (Mac 101s)
2. Selecione o parâmetro de intensidade e configure para **0%**
3. Pressione a tecla FX do LCD
4. Ajuste o balanço para **2:1**
5. Ajuste a velocidade para **40%**
6. Ajuste o modo para o **Modo 7**
7. Na tecla de Sincronização FX de LCD, ajuste as Ferramentas de Agrupamento para "**Ventilação <> Bloqueio de 2**" (Correia4)
8. Ajuste o Contador do"**Passo Por X**" para 8.

Efeito de Intensidade Dividido

1. Selecione **Grupo 3** (Mac 101s)
2. Selecione o parâmetro de intensidade e configure para **0%**
3. Pressione a tecla FX do LCD
4. Ajuste o balanço para **2:1**
5. Ajuste a velocidade para **40%**
6. Ajuste o modo para o **Modo 7**
7. Na tecla de Sincronização FX de LCD, ajuste as Ferramentas de Agrupamento para "**Ventilação <> Dividido por 4**" (Correia4)
8. Ajuste o Contador de"**Onda Por X**" para 6.

Agrupar Efeito de Intensidade

1. Selecione **Grupo 1** (Mac Viper), **Grupo 2** (Mac Aura Beam) e **Grupo 3** (Mac 101)
2. Selecione o parâmetro de intensidade e configure para **0%**
3. Pressione a tecla FX do LCD
4. Ajuste o balanço para **2:1**
5. Ajuste a velocidade para **40%**
6. Ajuste o modo para o **Modo 7**
7. Na tecla de Sincronização FX de LCD, ajuste as Ferramentas de Agrupamento para "**Ventilação <> Agrupar**"
8. Ajuste o Contador do"**Passo Por X**" para 3.

Suporte giratório horizontal/vertical e "Rastreamento P/T"

Ao selecionar o botão "Rastreamento P/T", uma nova opção para os efeitos regulares está disponível. Como é evidente a partir do nome, esta opção está disponível para apenas atributos de suporte giratório horizontal e vertical. Para usar a função "Rastreamento P/T":

1. Selecione um grupo de aparelhos e ajuste eles para completo.
2. Com o grupo de atributos de suporte giratório horizontal/vertical selecionado, pressione "FX" (se necessário).
3. Selecione "Rastreamento P/T." Ficará vermelho quando selecionado.

Você verá que a janela de efeitos agora tem quatro painéis: Suporte giratório horizontal do balanço, suporte giratório vertical do balanço, velocidade e figura. Os primeiros painéis 3 foram descritos acima. A nova janela, "Figuras" contém uma variedade de formas geométricas em que os aparelhos podem ser programados para se aproximarem. Alterando os balanços e velocidade, assim como a base, determinará o movimento real do aparelho(s).

Trabalhando com Efeitos

É importante perceber que, enquanto os atributos efeitos não dizem respeito a um dispositivo físico real (como uma íris ou o motor do suporte giratório horizontal e vertical), a série M trata da mesma forma como qualquer outro atributo. Isto é particularmente evidente e útil quando se discute a LTP.

Valores de efeitos são os mesmos que qualquer outro valor, eles controlam através da lista de sugestões. Tanto o valor base quanto o valor efeito controlam de forma independente um do outro. Ou seja, se você tem um efeito de passo em execução no Cyan, com um valor base de 0%, então você registrar outra sugestão com Cyan em 100%, o efeito ainda será executado na segunda sugestão. Isto pode ser desejável, mas no caso de você querer remover o efeito, ele terá de ser "Forçado". Além disso, cada canal de Efeito também irá acompanhar de forma independente os outros canais de efeito e valor base associado. Isto significa que você poderia alterar o modo de um efeito e o resto dos dados serão controlados até a próxima sugestão independentemente.

Forçando, ou removendo, um efeito é essencialmente apenas atribuir o seu valor de balanço para 0%. Por exemplo, fazer um efeito de Cyan sobre os Mac Vipers e registrar isso como Sugestão 1. Agora, para a Sugestão 2, queremos que o valor base do Cyan permaneça o mesmo, mas queremos remover o efeito.

1. Selecione os Mac Vipers.
2. Ajuste o valor de balanço para 0%
3. Registre a sugestão 2.

Verifique que na sugestão 1 o efeito de Cyan funciona como o esperado, a sugestão 2 irá parar o efeito.

Podemos examinar um pouco mais desse comportamento com estes exemplos.

"VELOCIDADE" COMO SUA PRÓPRIA LISTA DE SUGESTÕES

1. Selecione uma luz em movimento e ajuste para completo.
2. Selecione o atributo "suporte giratório vertical".
3. Na FX, ajuste o balanço para 32. Não Altere a Velocidade. Deixe Velocidade em Zero.
4. Registre isso em uma nova lista de sugestões do tipo Lista de sugestões.
5. Sem limpar o programador, ajuste a velocidade para 300. Não Altere o Balanço.
6. Registre isso em uma nova lista de sugestões do tipo "Overide".
7. Execute ambas listas de sugestões e ajuste os dois faders para completo.

Você pode agora ver a inclinação leve movimento para cima e para baixo. Quando você arrasta a para baixo o fader das lista de sugestões do Override, você tem controle manual sobre a velocidade do efeito. Além do mais, o outro fader irá controlar a intensidade do aparelho que lhe dá o controle total da aparência. Se uma velocidade foi inserida na primeira sugestão criada, a sugestão de substituição ainda teria tomado o controle do aparelho. Uma vez que a sugestão de substituição tinha sido liberada, o aparelho retorna à velocidade original.

VELOCIDADE NA MESMA LISTA DE SEUGESTÕES

1. Selecione qualquer grupo de aparelhos. Deixe a intensidade em 0.
2. Selecione o atributo de intensidade.
3. Na FX, ajuste o balanço a 128, velocidade de 250 e selecione o Modo 3.

Os aparelhos devem estar variando de zero a completo.

4. Pressione o botão "Sincronização FX" do LCD e ajuste uma troca ou valor de atraso.
5. Registre como sugestão 1 de uma nova lista de sugestões.
6. Sem limpar o programador, pressione "FX" e aumente a velocidade para 500.
7. Registre como sugestão 2 na mesma lista de sugestões e limpe o programador.

Quando executamos essas sugestões, podemos ver que a velocidade aumenta quando a sugestão 2 é executada. Se fizermos alterações na sugestão 1, veremos essas mudanças completamente e novamente, toda a sugestão 2 fará aumentar a velocidade.

© 2013 Martin Professional A/S

Ligação FX

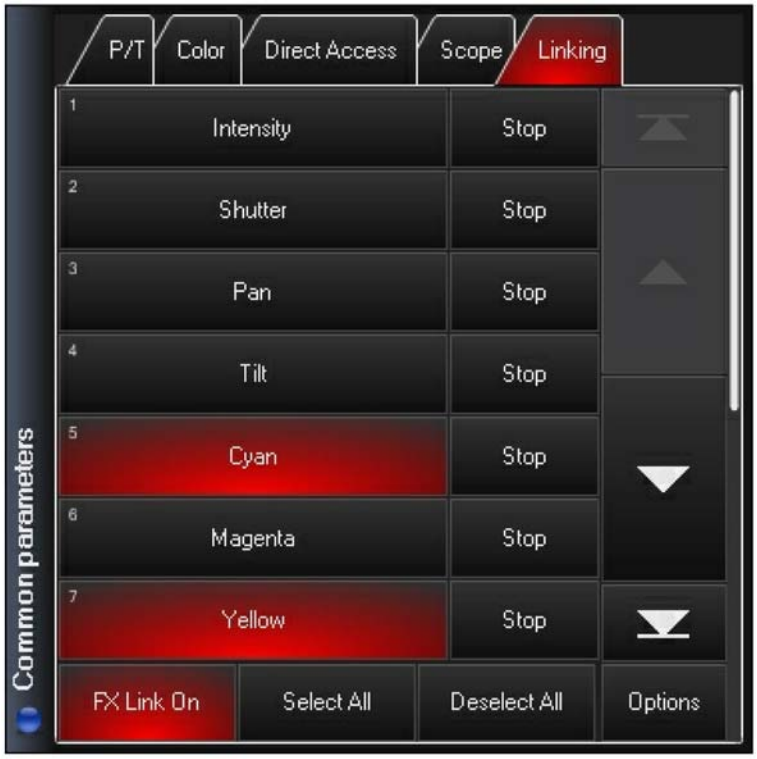
Ao ligar vários atributos, os parâmetros de efeitos podem ser ajustados para esses atributos simultaneamente. Por exemplo, se você quisesse criar um efeito de cor onde Cyan, Magenta e Amarelo estivessem todos se movendo na mesma velocidade, você pode vincular os parâmetros e definir a velocidade para todos os três de uma só vez. A ligação FX é ativada pressionando o botão "Ligação FX" encontrada no centro da tela de parâmetros completos, consulte "Tela de Parâmetros dos Aparelhos" ou na aba "Ligação" na Tela de Parâmetros Comuns, ela também está disponível como uma tecla nos Consoles M2PC , M2GO e M6. Além disso, pode ser atribuído a uma tecla F em qualquer console da série M. Consulte "Botões programáveis"

Em modo de ligação FX, os botões de atributo ou funções de clique de seletores de encoder agem como "Alternadores de Ligações" ao invés de seletores de atributos. Para alternar um estado de ligação atributo, basta pressionar o botão de atributo correspondente no console. Atributos ligados será cercado com uma caixa vermelha na tela Parâmetros de Fixação como mostrado abaixo:

Você pode ver nesta tela que ligamos o Cyan, Amarelo e CTC (Correção de cor) e atribuímos um valor de balanço de 30 e um valor de velocidade de 290. Olhando para a tela programador abaixo confirma que os valores de efeitos foram atribuídos a todos os três atributos de cor de uma vez:

Ligando FX na tela de parâmetros comuns

Você pode encontrar as funções de ligação de FX na tela parâmetros comuns no título da "ligação". Parâmetro de ligação está ativado ou desativado para cada parâmetro pressionando o botão correspondente do parâmetro.



Além das funções de ligação FX, você também pode definir o valor do balanço de cada parâmetro para zero, pressionando o botão "Parar". Pressionando o botão "Parar" em qualquer parâmetro ligado também irá definir os outros parâmetros relacionados com um valor de balanço zero.

© 2013 Martin Professional A/S

Efeitos sincronizados

Usando a ligação FX abordada na seção anterior, é possível criar efeitos sincronizados. Por exemplo, um efeito que vai de um feixe suave de vermelho para um branco, um feixe estreito. Este exemplo exigiria um efeito executado em Magenta, Amarelo, Focus e Iris tudo ao mesmo tempo. A lógica com efeitos sincronizados é a mesma que efeitos normais abordados na seção anterior, no entanto, como queremos que os efeitos executem na mesma velocidade e deslocamento (Sincronização FX) eles devem compartilhar a mesma velocidade e valores de sincronização FX. Cada efeito terá o seu próprio e único valor base, balanço e possivelmente modo, mas todos os efeitos, eventualmente, compartilham o mesmo tempo e as informações de velocidade.

Exemplos de efeitos sincronizados

Suporte giratório vertical & Cor Can Can

1. Selecione o **Grupo 3** (Mac 101s) @ **CHEIO**.
2. Iniciando pela posição **HOME** deles, gire eles verticalmente para frente para **65%**
3. Ajuste os canais de cor verde e azul para 0%, deixando vermelho em **100%**.
4. Pressione o seletor/botão do parâmetro de suporte giratório vertical e aperte a tecla FX de LCD (**FX no suporte giratório vertical**)
5. Ajuste o balanço no suporte giratório vertical para **1:4**
6. Ajuste a velocidade para **40%** para verificar o efeito sendo executado corretamente e então **reverta a velocidade para 0%**
7. Pressione Cor de LCD e pressione o seletor/botão do parâmetro verde para selecioná-lo
8. Pressione a tecla FX de LCD (**FX no verde**)
9. Ajuste o balanço para **2:1**
10. Ajuste o modo para o **Modo 1**
11. Ajuste a velocidade para **40%** para verificar o efeito sendo executado corretamente e então **reverta a velocidade para 0%**
12. Pressione o botão de **LIGAÇÃO** no painel frontal do console (ou no console M1 pressione o botão **Ligação FX** na **seção de Ligação de Parâmetros Comuns**).
13. Pressione os **botões verde** e **parâmetro de suporte giratório vertical** (OU os seletores nos consoles M1/M2GO/M2PC). Os parâmetros devem ser destacados em vermelho para mostrar que eles estão ligados.
14. Pressione a tecla FX de LCD e aumente a velocidade para **40%**

O Mac 101s deve ser girados verticalmente para cima e para baixo, à medida que sobem eles se tornam amarelo e assim que eles reduzem voltam para o vermelho.

15. Pressione a tecla Sincronização FX do LCD. Ajuste o Contador de "**Onda por X**" para **3**.

O Mac 101s deve ser realizar um tipo de cor "Can Can" e efeito de posição.

Efeito Cyan/Magenta

1. Selecione o **Grupo 1** (Mac Vipers) @ **CHEIO**.
2. Ajuste o **Cyan** para **100%**
3. Ajuste o **Magenta** para **0%**
4. Pressione o seletor/botão do parâmetro **Cyan** e aperte a tecla FX de LCD (FX no Cyan)
5. Ajuste o **Balanço** para **2:1**
6. Ajuste o modo para o **Modo 13**
7. Ajuste a velocidade para **40%** para verificar o efeito sendo executado corretamente e então reverta a velocidade para 0%
8. Pressione Cor de LCD e pressione o seletor/botão Magenta para selecioná-lo
9. Pressione a tecla FX de LCD (**FX no Magenta**)
10. Ajuste o **Balanço** para **2:1**
11. Ajuste o modo para o **Modo 7**
12. Ajuste a velocidade para **40%** para verificar o efeito sendo executado corretamente e então **reverta a velocidade para 0%**.
13. Pressione o botão de **LIGAÇÃO** no painel frontal do console (ou no console M1 pressione o botão **Ligação FX** na **seção de Ligação de Parâmetros Comuns**).
14. Pressione os **botões de parâmetro CYAN** e **MAGENTA** (OU os seletores nos consoles M1/M2GO/M2PC). Os parâmetros devem ser destacados em vermelho para mostrar que eles estão ligados.
15. Pressione a tecla FX de LCD e aumente a velocidade para **40%**

Os Vipers Mac devem ser passados entre ciano cheio e magenta cheio.

© 2013 Martin Professional A/S

O exemplo de efeito Cyan/Magenta é a base para fazer qualquer efeito mix de cores. Por exemplo, vermelho/azul. Magenta/amarelo etc, enquanto que a lógica é idêntica.

Nota: A maneira mais fácil de criar efeitos sincronizados é construir cada efeito individual, reverter a velocidade a zero, ligar todos os parâmetros desejados em conjunto, em seguida, definir a velocidade de sincronização e FX ao mesmo tempo.

© 2013 Martin Professional A/S

Efeitos de Macros

Na criação de um novo arquivo de exibição, a série M cria um conjunto de "Macros FX" que podem ser encontradas na parte da tela de pré-ajustes "FX". Para acessar a tela Macros FX, navegue até a tela de pré-ajustes e pressione o botão "FX" no canto superior esquerdo. A tela será parecida com esta:

Para usar um Macro FX, selecione algumas luzes e pressione o botão da Macro FX desejada. Os aparelhos vão começar a executar o efeito em uníssono. Agora você pode ajustar os valores de efeitos para se adequar, adicionando valores de sincronização de efeitos e utilizando agrupamento de efeitos.

Armazenando uma Macro FX

Macros FX são armazenadas da mesma forma como pré-ajustes, com uma exceção: os valores armazenados na Macro FX serão derivados do **último aparelho selecionado**. Uma vez que você construiu um efeito que você gosta no programador, aperte Registrar e pressione qualquer botão vazio na tela Macros FX. Todos os atributos de aparelhos e valores de efeito do último aparelho selecionado serão armazenados na macro. Tempo do aparelho (Redução/Atraso) **não** serão armazenados.

É importante notar que, ao contrário de predefinições, macros FX são globais, isto é, uma macro FX armazenada para um Mac Viper pode ser aplicada a um perfil Mac 700 ou qualquer outro dispositivo com atributos contidos dentro da macro. Valores idênticos serão aplicados a todos os aparelhos.

© 2013 Martin Professional A/S

Visores e Exibições

Menu de Exibição

Desbloquear

Para editar a tela de exibição atual, você deve primeiro desbloquear a tela.

Menu...

Isto acessa o menu de configurações do console. Executa a mesma função que o botão "Menu" no painel frontal do console.

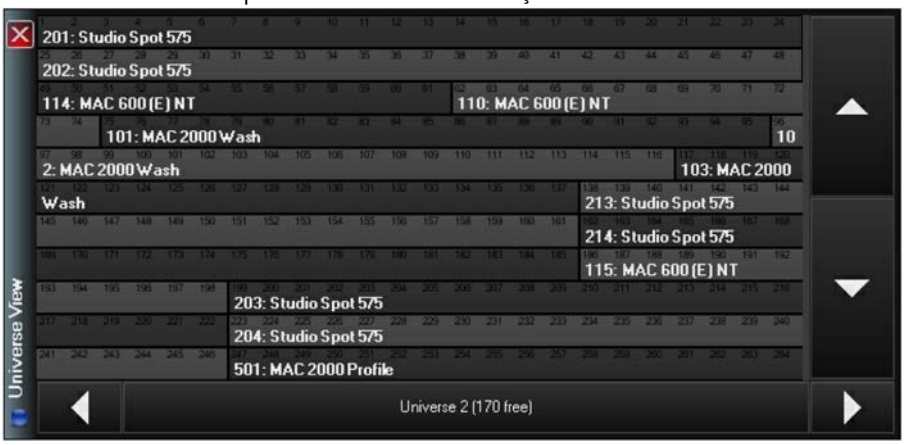
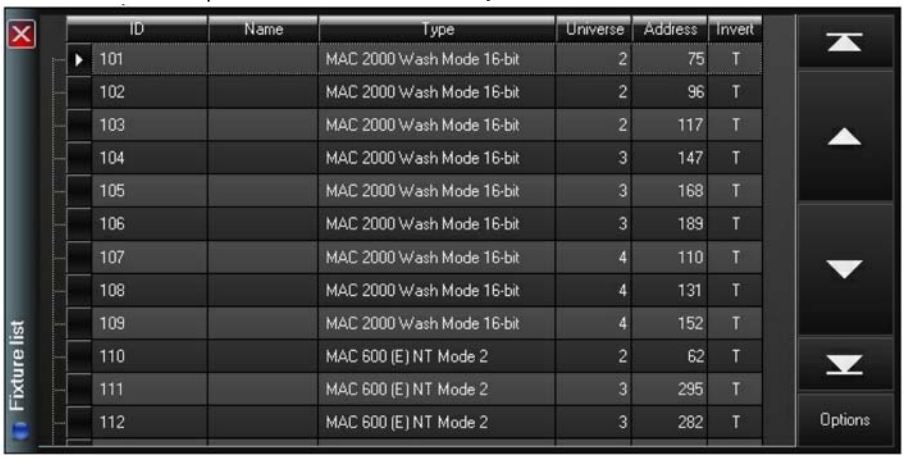
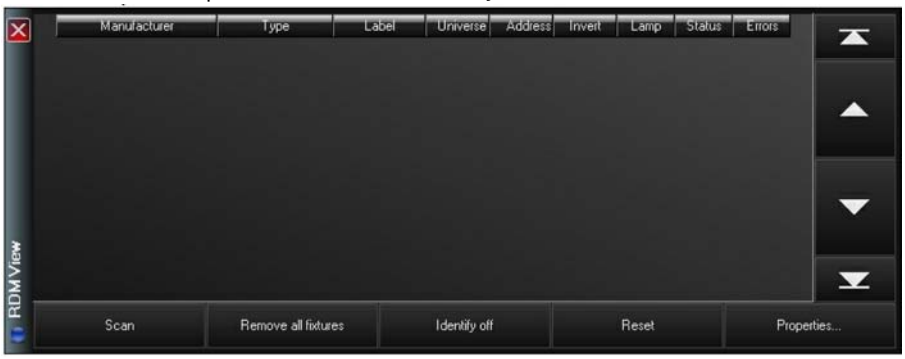
Salvar apresentação

É o atalho para a função “Save current show...” (Salvar apresentação atual...) disponível no menu de configurações. Para mais informações consulte
Apresentação>Carregar/Salvar.

Editar Conexão

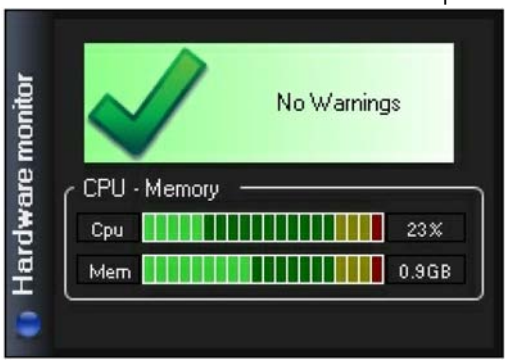
É o atalho para a função “Edit Patch (Editar Conexão): disponível no menu de configurações. Para mais informações consulte Patch (Conexão)

 © 2013 Martin Professional A/S

Item	Descrição
Conexão de Aparelhos...	É o atalho para a janela Patch (Conexão) Consulte Patch (Conexão).
Visualizar Universo	Permite colocar uma conexão para janela Universe View (Visualizar Universo) na sua tela. Pode ser armazenado como parte de uma tela de exibição. 
Lista de Aparelhos	Permite colocar uma conexão para janela Fixture List (Lista de Aparelhos) na sua tela. Pode ser armazenado como parte de uma tela de exibição. 
Visualização RDM	Permite colocar uma conexão para janela RDM View (Visualização RDM) na sua tela. Pode ser armazenado como parte de uma tela de exibição. 

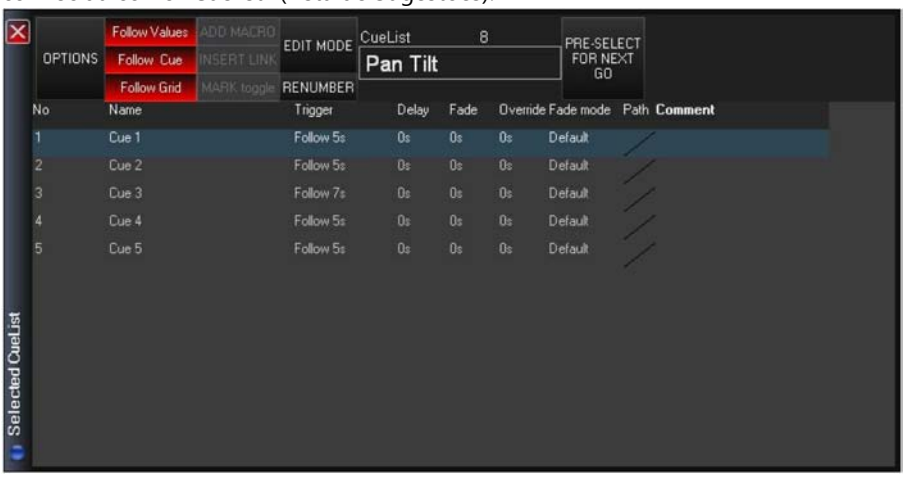
 © 2013 Martin Professional A/S

Widgets

Item	Descrição
Relógio Analógico	O widget Analog Clock (Relógio Analógico) é um relógio de escola antigo que pode ser colocado na sua tela. Pode ser armazenado como parte de uma tela de exibição.
Relógio Digital	O Relógio digital estilo retrô pode ser armazenado como parte de uma tela de exibição.
Monitor de Hardware	O monitor de hardware fornece informações detalhadas sobre a carga do processador e uso da memória. Pode ser armazenado como parte de uma tela de exibição. 
Botões Programáveis	A tela Programmable Buttons (Botões Programáveis) é uma representação gráfica das "F-Keys" (Teclas F) no hardware do console. Pode ser armazenado como parte de uma tela de exibição.
Teclado na tela...	Se você precisar de um teclado na tela, você pode acessá-lo aqui. É uma janela flutuante e não pode ser armazenada como parte de uma tela de exibição.
Reprodutor Digital...	No hardware suportado, você pode abrir o Media Player (Reprodutor Digital) para reproduzir arquivos de áudio no console. É uma janela flutuante e não pode ser armazenada como parte de uma tela de exibição.
Console Virtual	Se estiver utilizando o software M-PC, ou se você o habilitou em Show>General Settings->Advanced menu(Apresentação>Configurações Gerais > Menu avançado), você pode exibir o hardware do console virtual na tela. Isto fornece acesso aos playbacks, controle manual e teclado.
Adicionar playback wing virtual	Você pode adicionar um playback wing simulado usando este item do menu.

 © 2013 Martin Professional A/S

Janelas disponíveis

Item	Descrição
Botões de Playback	A tela botões de playback oferece uma maneira alternativa de exibição das informações a serem utilizadas invés de apresentá-las em conjunto com os controles de playback.
Bancos de Playback	A tela Playback Banks (Bancos de Playback) fornece acesso direto aos 100 bancos de playbacks disponíveis.
Listas de Sugestões Selecionadas	A tela Selected CueList Cues (Listas de Sugestões Selecionadas) oferece uma planilha das sugestões disponíveis na lista de sugestões selecionada atualmente. Esta tela é mais conhecida como "Cuelist" (Lista de Sugestões). 

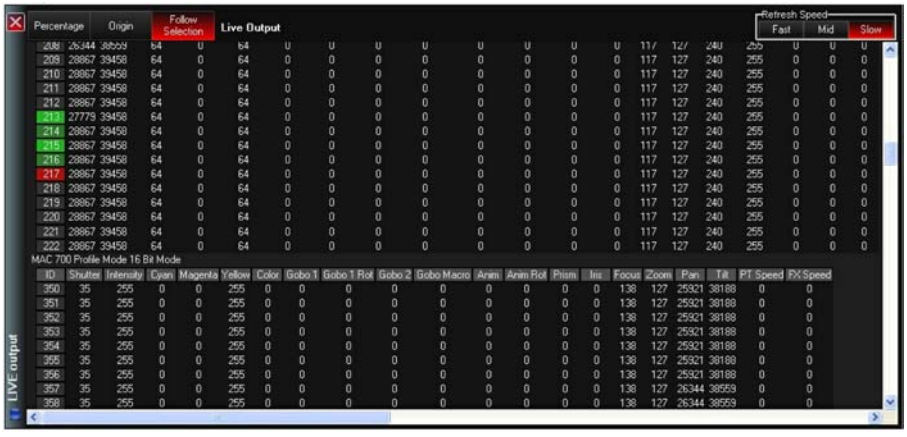
 © 2013 Martin Professional A/S

Valores de Listas de Sugestões Selecionadas	Usando a tela Selected CueList Values (Valores de Listas de Sugestões Selecionadas) você pode visualizar os dados dos aparelhos atuais que estão presentes na sugestão selecionada atualmente na lista de sugestões selecionada.
Listas de Sugestões Ativas	A tela Active CueLists (Listas de Sugestões Ativas) preenche automaticamente com listas de sugestões ativas de tipos de Cuelist (Lista de Sugestões), Timecode (Código de Tempo), Chase (Acompanhamento) e Override (Sobregravar). Os Sub-Masters e Masters Inibitivos não são exibidos.

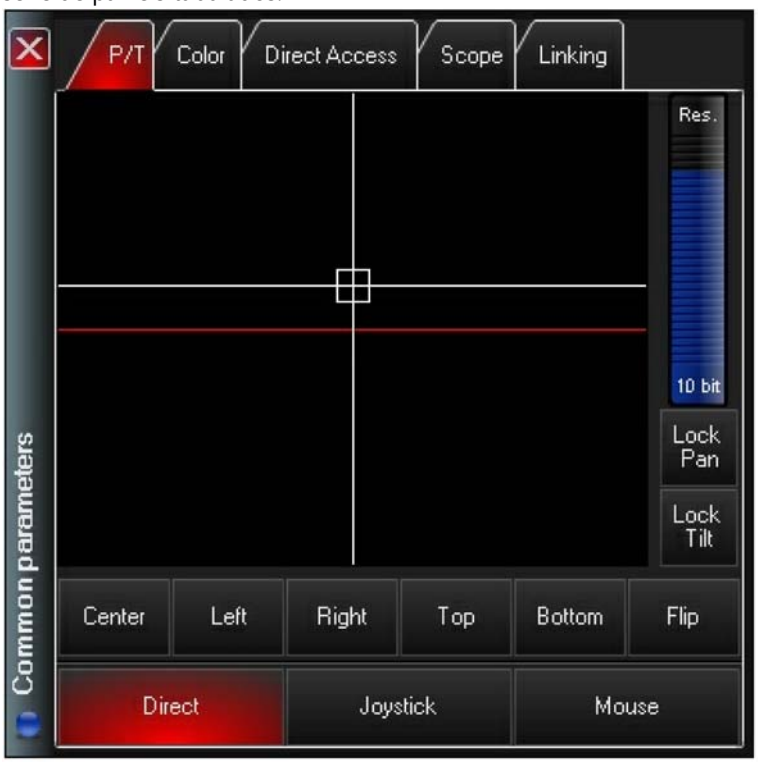
 © 2013 Martin Professional A/S

Diretório Listas de Sugestões	Os controles de playback não estão armazenados onde as listas de sugestões estão atualmente. Sempre que gravar uma sugestão, na verdade, você está gravando a mesma em um diretório de listas de sugestões. Os apagadores graduais de playback e os botões simplesmente contêm um link para lista de sugestões no diretório de listas de sugestões, da mesma forma que um atalho do Windows contém um link para um arquivo ou pasta.
Aparelhos	Esta tela é preenchida automaticamente com os aparelhos usados na sua apresentação. Os aparelhos são classificados pelo número do aparelho como designado na conexão.
Grupos de Aparelhos	Groups (Grupos) permitem selecionar vários aparelhos com um único botão ou inserção pelo teclado. Os aparelhos não precisam ser do mesmo tipo ou estar dentro de uma faixa numérica específica.
Ferramentas de Agrupamento	A tela Grouping Tools (Ferramentas de Agrupamento) é uma ferramenta poderosa que permite dividir com facilidade os aparelhos selecionados em vários subconjuntos.

 © 2013 Martin Professional A/S

Aparelhos Selecionados	A tela Selected Fixtures (Aparelhos Selecionados) mostra os aparelhos selecionados atualmente na ordem em que foram selecionados.
Parâmetros de Aparelhos	Quando um ou mais aparelhos são selecionados, a tela Fixture Parameters (Parâmetros de Aparelhos) é carregada com as informações referentes ao aparelho selecionado.
Saída LIVE	A tela LIVE output (Saída LIVE) fornece uma visão intensiva dos valores atuais sendo emitidos para os aparelhos. 

 © 2013 Martin Professional A/S

Pré-ajustes / FX	A tela Presets / FX (Pré-ajustes / FX) é usada para gravar e reproduzir pré-ajustes e macros fx.
Programador	Os valores dos aparelhos que estiver sob controle manual serão exibidos na tela Programmer (Programador).
Parâmetros Comuns	A tela Common Parameters (Parâmetros Comuns) oferece várias ferramentas úteis em uma série de painéis tabulados. 

 © 2013 Martin Professional A/S

Criando uma Tela de Exibição Personalizada

O software M-Series permite aos usuários criar até 16 telas de visualização personalizadas que podem ser acessadas usando os botões no topo da tela.

O console é pré-carregado com telas de visualização como ponto de partida, mas estas telas podem ser alteradas de acordo com a sua preferência.

Criando uma tela de exibição personalizada

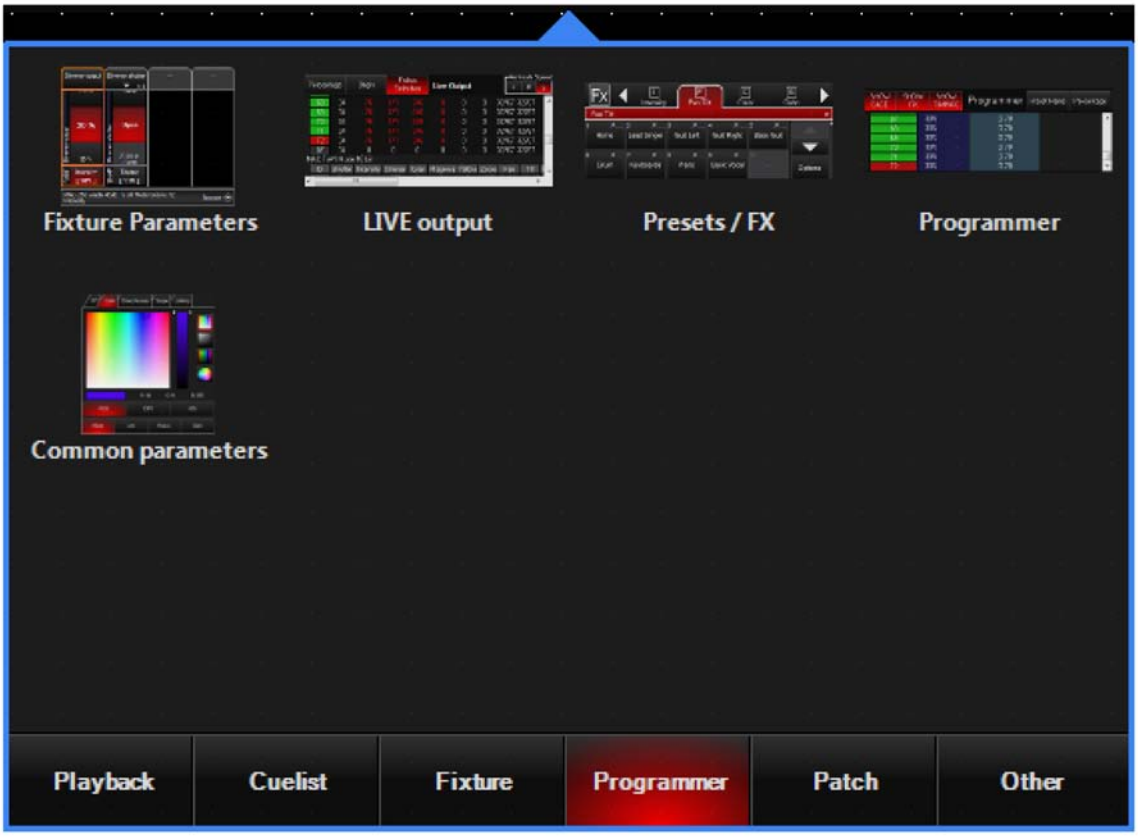
Para criar sua tela de exibição:

1. Pressione uma das telas de visualização pré-carregadas no topo da tela.
2. No menu suspenso, selecione "Unlock Screens" (Desbloquear Telas).
3. Os elementos utilizados na tela de exibição atual serão exibidos em vermelho na caixa no canto superior esquerdo permitindo que você os remova da visualização.

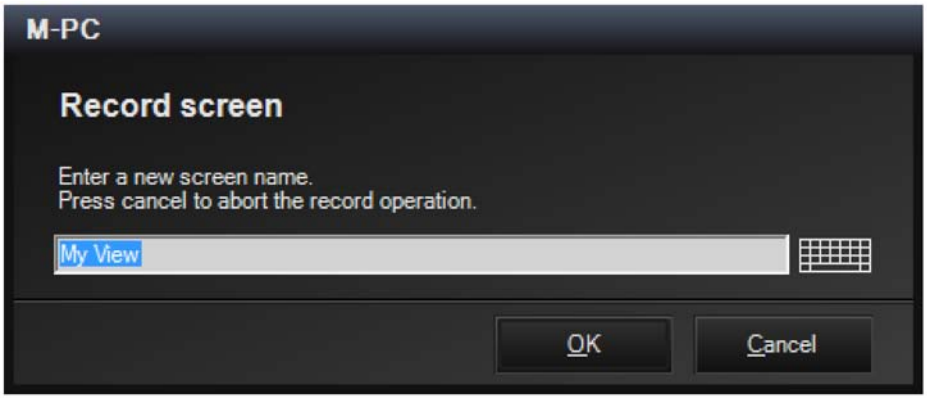
4. Feche todos os elementos não desejados na tela.
5. Mova um elemento pela tela, use o trackball, um mouse externo ou seu dedo para clicar e segurar na barra cinza que desce à sua esquerda que permitirá que você arraste-o pela tela.
6. Para adicionar um novo elemento à tela, selecione "Add Window" (Adicionar Janela) no menu suspenso, abrirá uma janela mostrando todos os elementos disponíveis que podem ser adicionados a uma tela de exibição organizados por categoria.

 © 2013 Martin Professional A/S

Para uma explicação completa sobre as janelas disponíveis que podem ser integradas a uma tela de exibição, consulte "Menu Visualização"



7. Selecione um dos elementos que deseja adicionar à tela de exibição.
8. Clique em um local da tela para o elemento selecionado. Ele será exibido na área abaixo e à direita de onde você clicou.
9. Redimensione o elemento arrastando as bordas com seu dedo, trackball ou mouse.
10. Repita os passos acima até organizar a tela a seu gosto.
11. Para gravar e nomear a tela de exibição, pressione e segure RECORD (Gravar) e toque em um botão da tela de exibição. Abrirá a seguinte janela.



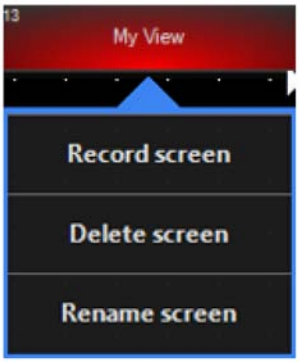
12. Clique em OK para confirmar o nome e gravar a operação.

 © 2013 Martin Professional A/S

Editando o nome da tela de exibição

Para alterar o nome de uma tela de exibição:

1. Desbloqueie a tela de exibição pressionando "Unlock Screens" (Desbloquear telas)
2. Usando um mouse ou trackball, clique com o botão direito na tela de exibição e selecione "Rename" (Renomear) na caixa mostrada abaixo.
3. Insira um nome e clique em "OK".



Nota: Usuários de M-PC acharão mais fácil gravar uma tela de exibição personalizada desbloqueando as telas e clicando com o botão direito do mouse sobre a tela de exibição desejada para apresentar as opções Record (Gravar), Delete (Excluir) e Rename (Renomear) mostradas acima.

 © 2013 Martin Professional A/S

Salvando e Carregando uma Tela de Exibição

O M-Series permite aos usuários criar layouts de telas personalizados, conforme abordado no capítulo anterior. Estes layouts podem ser usados no arquivo da apresentação atual e exportados para uso em outros consoles M-Series. Os layouts de tela podem ser salvos no disco rígido do console para uso em outros arquivos de apresentação e salvos em dispositivos externos com um pendrive USB.

Para salvar layouts de telas:

1. Acesse o Menu pressionando a tecla MENU
2. Navegue até a aba "Show" (Apresentação)
3. Navegue até a seção "Load/Save" (Carregar/Salvar)
4. Navegue até a página "Screen Layouts" (Layouts de Tela).
5. Clique no botão “Save...” (Salvar...) e navegue até o local onde deseja salvar os layouts de telas
6. Insira um nome e clique Enter (Inserir) para concluir.

Para carregar layouts de telas do disco rígido ou pendrive USB:

1. Acesse o Menu pressionando a tecla MENU
2. Navegue até a aba "Show" (Apresentação)
3. Navegue até a seção "Load/Save" (Carregar/Salvar)
4. Navegue até a página "Screen Layouts" (Layouts de Tela).
5. Clique no botão “Load...” (Carregar...) e navegue até o local onde deseja descarregar os layouts de telas
6. Pressione o botão "Open" (Abrir) para carregar os layouts de tela selecionados.

 © 2013 Martin Professional A/S

Controles Avançados

Botões Programáveis

Os botões rotulados "F1-F12" são conhecidos como Programmable Buttons (Botões Programáveis) porque suas funções podem ser determinadas pelo usuário. Esses botões podem ser utilizados para agrupar as funções mais necessárias em um local conveniente.

Configurando um Botão Programável

Para alterar a função de um Botão Programável, faça o seguinte:

1. Pressione e mantenha o botão "Edit" (Editar) pressionado.
2. Pressione o Botão Programável que deseja alterar.
3. Libere o botão "Edit" (Editar).
4. Na tela Programmable Buttons (Botões Programáveis), selecione um Command (Comando), Fixture (Aparelho), Group (Grupo) ou Pré-Ajuste.
5. Pressione “Apply” (Aplicar) na tela.

Excluindo um Botão Programável

Para excluir um ou mais Botões Programáveis:

1. Pressione e segure "Delete" (Excluir).
2. Pressione o Botão Programável que deseja excluir.
3. Libere "Delete" (Excluir).
4. Selecione “Apply” (Aplicar) na tela Programmable Buttons (Botões Programáveis).

> ***Esta ação pode ser executada com a tela Programmable Buttons (Botões Programáveis) aberta ou fechada.***

Tela Programmable Buttons (Botões Programáveis)

A tela Programmable Buttons (Botões Programáveis) é acessada segurando "Edit" (Editar) enquanto pressiona um botão programável.

Esta tela fornece uma visão geral de todos os botões programáveis junto com os controles para selecionar suas funções. Na parte inferior da tela encontram-se os botões “Apply” (Aplicar) e “Discard” (Descartar), que permitem aceitar a configuração e sair ou descartar a configuração e sair. Logo acima dos botões Apply” (Aplicar) e “Discard” (Descartar), você encontrará uma lista dos Botões Programáveis (Teclas F) e suas funções associadas. O Botão Programável selecionado atualmente será destacado em vermelho.

 © 2013 Martin Professional A/S

Enquanto a Tela Programmable Buttons (Botões Programáveis) estiver aberta, você pode selecionar os botões para configurar pressionando seus botões relacionados na tela ou pressionando o botão no console.

Funções Disponíveis

As funções disponíveis estão divididas em quatro seções:

Comando	O painel Command (Comando) contém muitos dos comandos mais úteis disponíveis no console.
Aparelho	No painel fixture (aparelho) você pode selecionar um aparelho para associar ao botão. Pressionar o botão selecionará ou cancelar a seleção do aparelho.
Grupo	Usando o painel Group (Grupo), você pode atribuir um grupo ao botão. O botão funcionará de maneira idêntica ao botão associado na janela Fixture Groups (Grupos de Aparelhos).
Pré-ajuste	Você também pode atribuir um pré-ajuste ao botão. Com isto, você pode tornar uma cor ou intensidade comumente utilizada ou mesmo um efeito pré-ajustado disponível para acesso instantâneo.

Painéis Function (Função)

À direita dos botões de funções encontra-se um painel que mudará com base no tipo de função selecionada.

Painel Command (Comando)	O painel Command (Comando) se divide em três seções:	
	Categorias	Esta é uma lista dos tipos de comandos disponíveis.
	General (Geral)	É a lista de comandos que você pode selecionar. Clique ou toque em um deles para atribui-lo ao botão selecionado.
	Opções	Se um comando possuir opções, elas estão relacionadas aqui. Na ilustração acima, pode-se ver que o comando "Lock Desk" tem uma opção para "lock with popup" (Bloquear com popup). Clique ou toque nesta opção para habilitar/desabilitar este comando.
Painel Fixture (Aparelho)	No painel fixture (aparelho) você pode selecionar um aparelho para associar ao botão. Pressionar o botão selecionará ou cancelar a seleção do aparelho.	
Painel Group (Grupo)	Usando o painel Group (Grupo), você pode atribuir um grupo ao botão. O botão funcionará de maneira idêntica ao botão associado na janela Fixture Groups (Grupos de Aparelhos).	
Painel Preset (Pré-ajuste)	Você também pode atribuir um pré-ajuste ao botão. Com isto, você pode tornar uma cor ou intensidade comumente utilizada ou mesmo um efeito pré-ajustado disponível para acesso instantâneo.	

 © 2013 Martin Professional A/S

RDM

O M-Series suporta a Integração RDM total com os aparelhos compatíveis. Os exames do RDM podem ser executados em uma programação de data e hora para coincidir com as verificações de manutenção regular dos aparelhos ou manualmente a partir da conexão do console. Atualmente o M-Series é capaz de executar as seguintes tarefas com o RDM:

- Identificar/Realçar aparelhos conectados
- Re-direcionar aparelhos conectados
- Alterar os modo de operação dos aparelhos conectados
- Ler dados referentes ao sensores de dispositivos, luzes e energia.

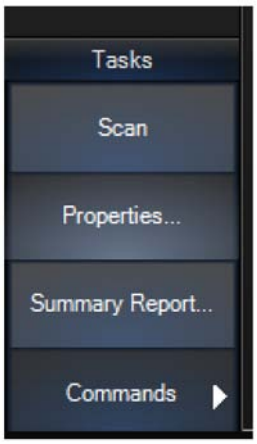
 © 2013 Martin Professional A/S

Gerenciamento RDM

O M-Series possui uma aba RDM dedicada na conexão para facilitar a recuperação dos comandos e dados RDM a qualquer hora.

Para visualizar as informações para os aparelhos anexados:

1. Acesse Patch (Conexão) clicando no talho suspenso e "Edit patch" (Editar conexão)
2. Em patch (Conexão), navegue até a aba RDM.
3. Na Seção "Tasks" (Tarefas), na parte inferior esquerda da tela toque em "Scan" (Examinar)

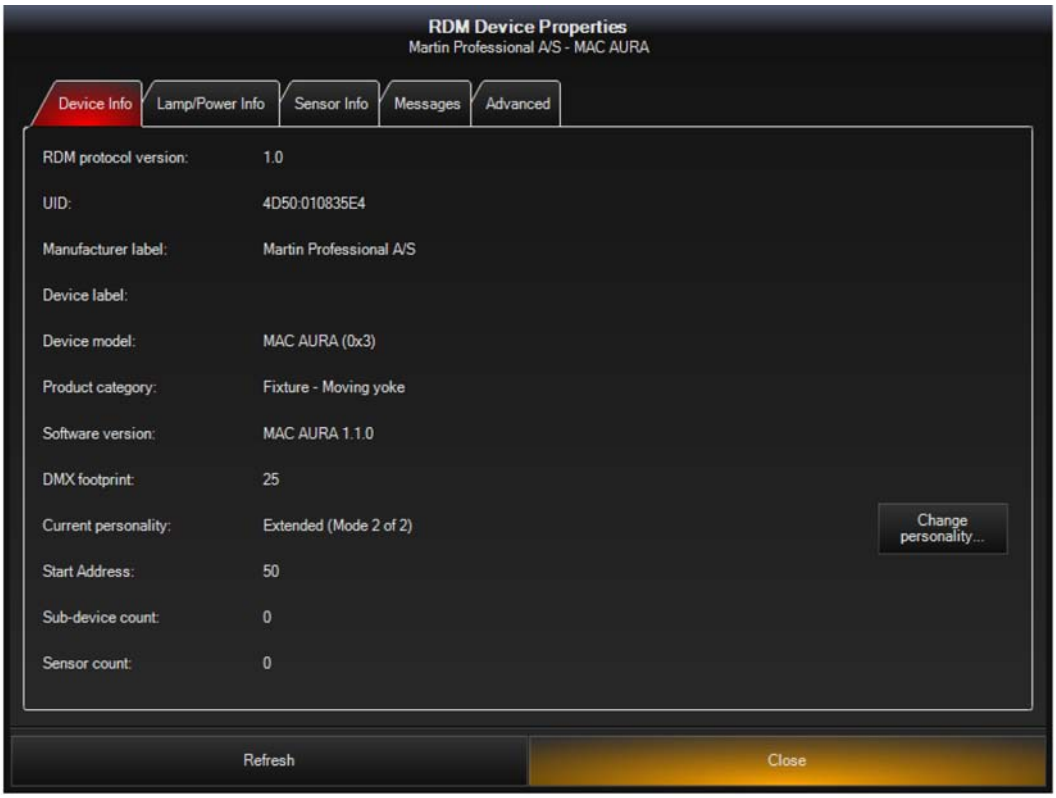


As saídas DMX serão examinadas para encontrar os aparelhos conectados que suportam RDM. A tela será preenchida com os aparelhos encontrados pelo console, como mostrado abaixo.

Para visualizar e alterar as propriedades de um aparelho encontrado na análise RDM:

1. Selecione o aparelho tocando na fileira de fabricantes para torná-la vermelha
2. Pressione "Properties" (Propriedades) na seção Tasks (Tarefas) e a tela seguinte será exibida mostrando todos os dados disponíveis para os aparelhos selecionados.

 © 2013 Martin Professional A/S



Para alterar remotamente a Personalidade do Aparelho:

1. Pressione o botão de "Change Personality" (Alterar Personalidade)
2. O seguinte popup será exibido, selecione uma opção, uma nova personalidade da lista de pressione "close" (fechar).

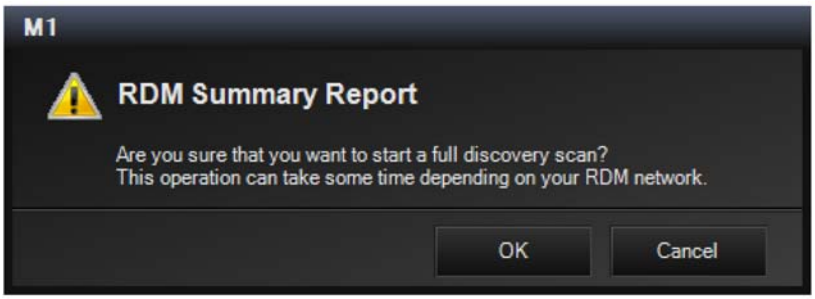
 © 2013 Martin Professional A/S

Relatório Resumido do RDM

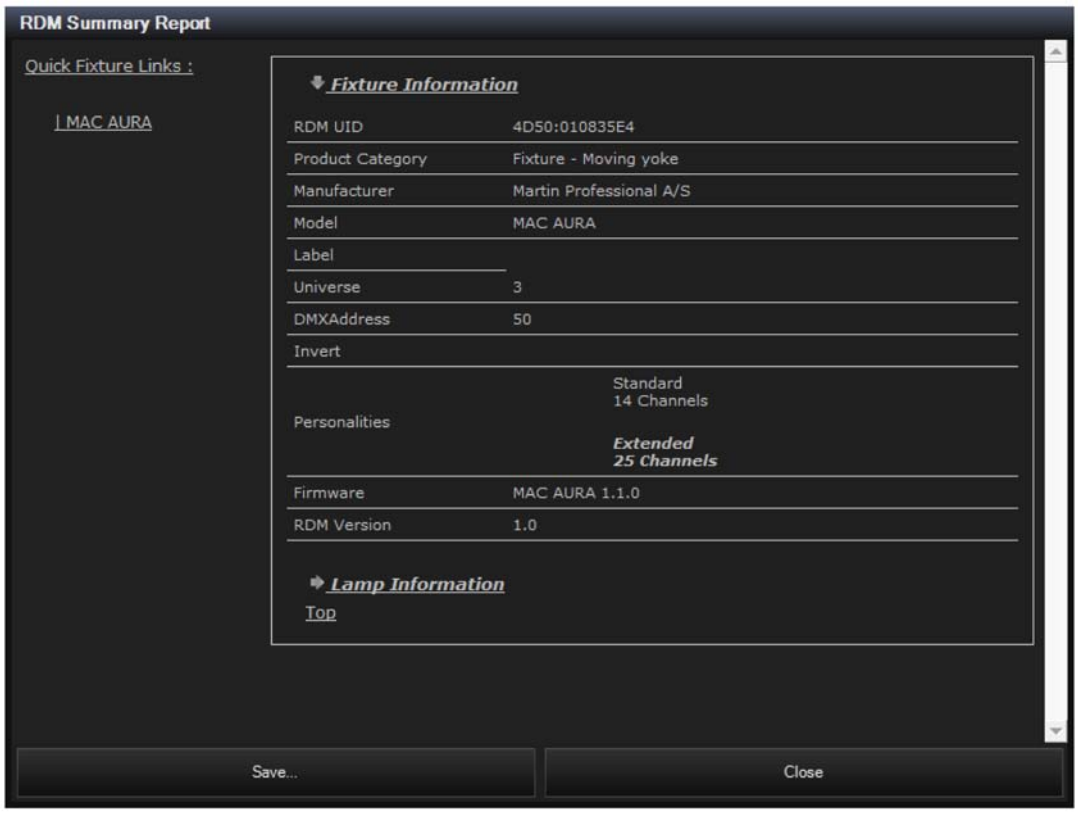
Na aba RDM, você pode gerar um relatório resumido de todos os aparelhos conectados capazes de transmitir dados de volta para o console. O relatório não deve ser realizado durante uma apresentação, pois isso interrompe a saída DMX temporariamente.

Para gerar um relatório resumido:

1. Toque em "Relatório Resumido..." Na seção "Tasks" (Tarefas).
2. Um popup será exibido pedindo para confirmar o comando. Toque em OK.


M1
RDM Summary Report
Are you sure that you want to start a full discovery scan?
This operation can take some time depending on your RDM network.
OK
Cancel

Com o exame concluído, a seguinte janela será exibida. A janela mostrará todos os aparelhos RDM conectados e seus dados associados. Os links no lado esquerdo podem ser usados para saltar para um aparelho em especial.



Os dados podem ser salvos em um arquivo para exportar para um dispositivo de armazenamento USB externo. Simplesmente pressione o botão "Save..." (Salvar) e escolha um local de arquivo para salvar os dados.

 © 2013 Martin Professional A/S

Entrada DMX

Os consoles M-Series permitem capacidades de entrada DMX incrivelmente avançadas. Usando o DMX em capacidades dos consoles M-Series, você poderá...

- Adicionar faders submaster usando um console convencional
- Mesclar dados dmx de um outro console
- Adicionar aparelhos ou listas de sugestões e controlá-los com um dispositivo dmx externo
- Controlar precisamente as listas de sugestões atribuídas ao botões de playback, até envia-las para números de sugestões específicos usando somente valores dmx!

M-Series DMX Input Quickstart

Atribuir uma Porta de Entrada virtual

Na aba DMX Routing (Roteamento DMX) há 16 Portas Virtuais disponíveis. Você pode associar uma Porta DMX na traseira do console ou em uma Caixa USB DUO Box a uma porta virtual. Se houver muitos Módulos Max conectados ao console, as Portas DMX físicas na parte traseira serão identificadas com "USB2DMX".

Você deve ativar a porta na seção "Properties" (Propriedades) à direita antes de utilizá-la.

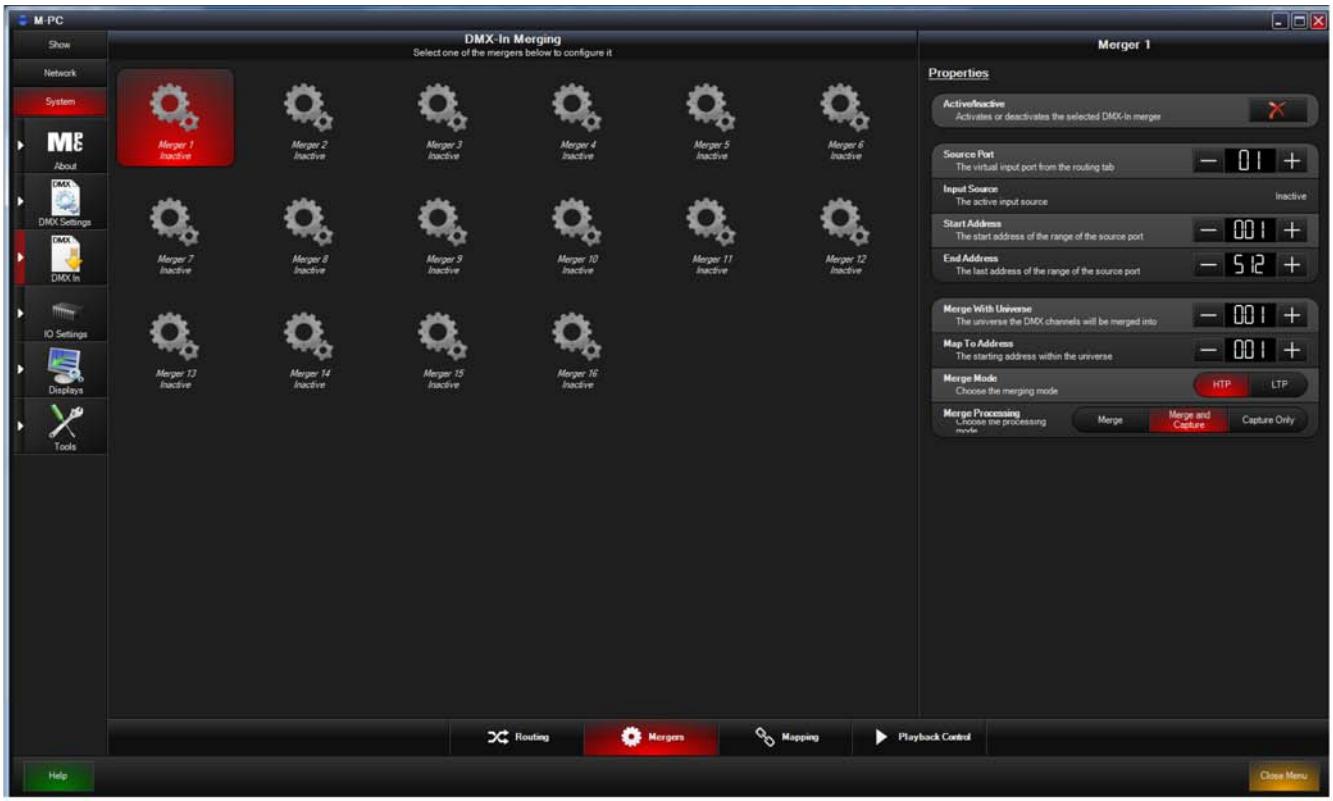
Atualmente, a Entrada DMX através do Art-Net não é suportada. Isto significa que as caixas Ether2DMX8 conectadas à rede não aparecerão como fonte de entrada. Esta funcionalidade será adicionada no futuro.

Definir Options de Entrada DMX

Os valores da Entrada DMX podem ser fundidas e capturadas, usadas para controle de aparelhos e de lista de sugestões ou acessar remotamente as páginas de playback.

 © 2013 Martin Professional A/S

Fusão

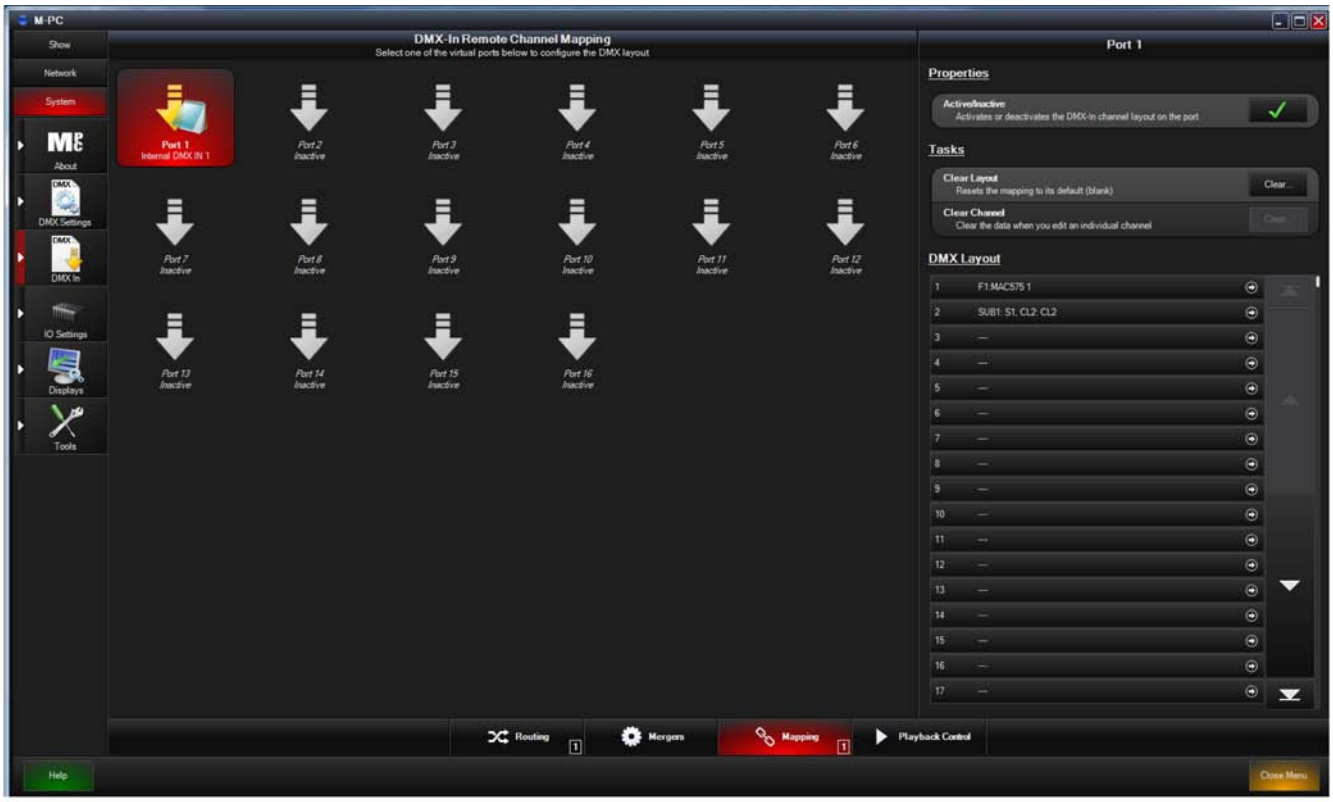


1. Ative a porta
2. Selecione a Source Port (Porta Fonte) (em Roteamento de Entrada)
3. Modifique a faixa do canal de entrada
4. Selecione Mergue Universe (Fundir Universo) no console e inicie o endereço
5. Selecione Merge Mode LTP ou HTP (Modo Fusão LTP ou HTP) (calculado por canal)
6. Selecione o tipo de processamento Merge (Fusão):
   Merge (Fusão): O valor de entrada e o valor de saída são combinados.
   Capture (Captura): O valor de entrada pode ser capturado no programador com a barra de ferramentas LOAD

DMX – Mapeamento de Canal Remoto

O Mapeamento de Canal Remoto é útil quando, ocasionalmente, você não tem acesso aos Módulo Max. Por exemplo, você tem uma Mesa DMX de 24 Canais emitindo DMX para a Porta de entrada 1 no console, você pode mapear os aparelhos para os 24 canais para que os dimmers dos 24 canais fiquem disponíveis no console externo para controle. Este recurso é útil para controlar a casa/luzes de trabalho a partir de uma placa de dimmers e a partir do console principal.

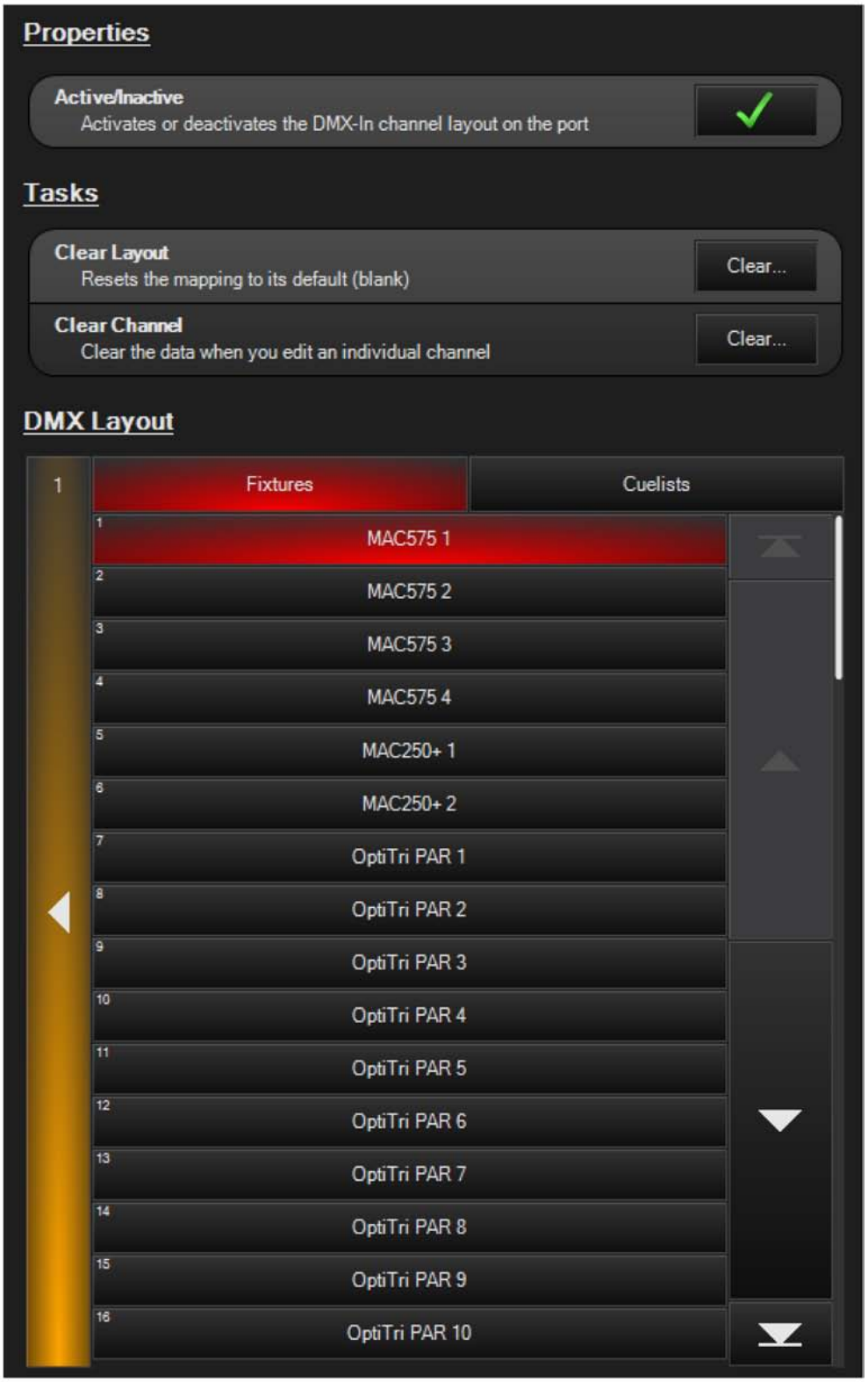
 © 2013 Martin Professional A/S



 © 2013 Martin Professional A/S

Aparelhos:

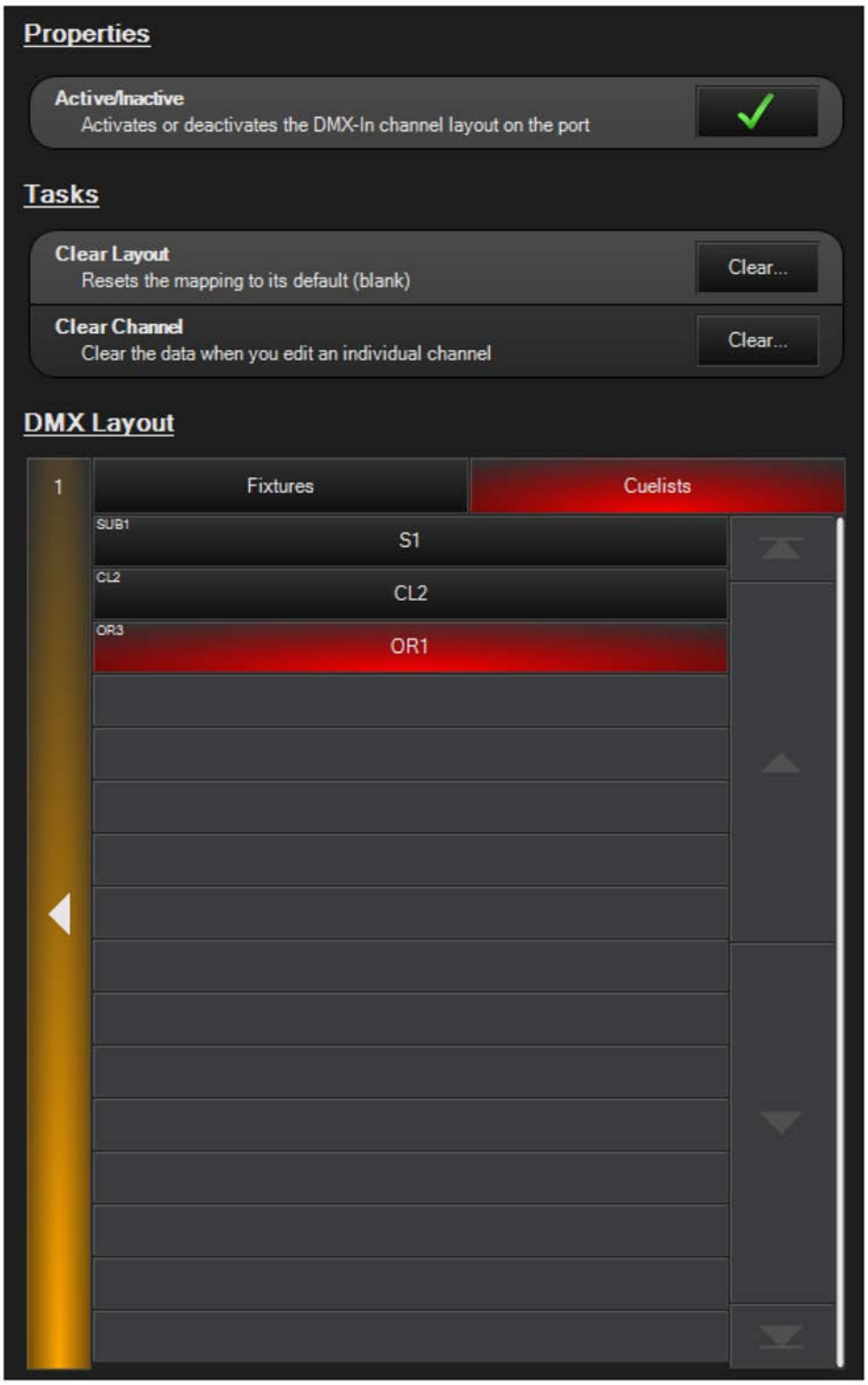
O canal DMX pode ser mapeado para um ID de aparelho. Ele irá controlar o nível de intensidade do aparelho atribuído



 © 2013 Martin Professional A/S

Listas de Sugestões:

Uma Cuelist (Lista de sugestão) pode ser atribuída a um canal.

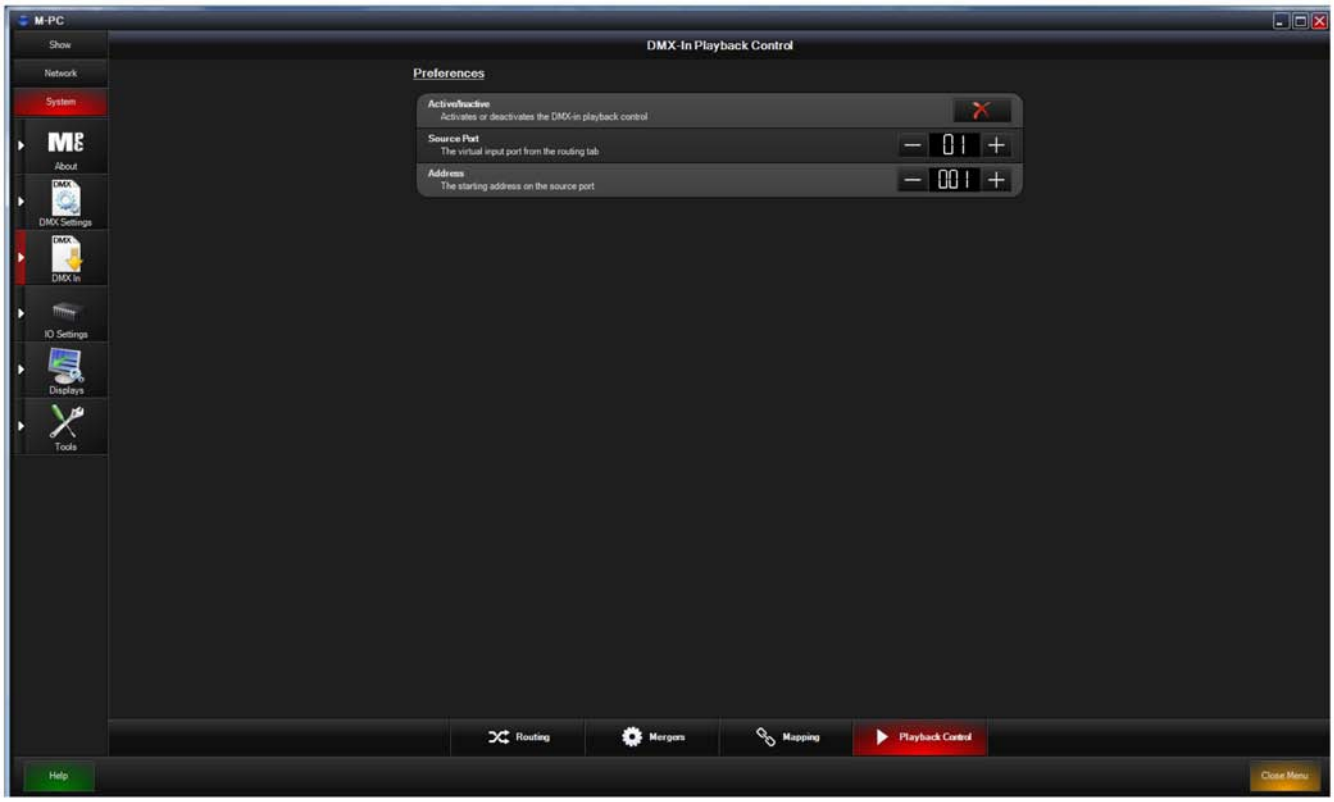


Valor	Função
0 -200 201-230 231-255	Dimmer Closed (Dimmer Fechado)> Open Safety (Segurança Aberta) (Buffer -No Function) (Buffer sem Função) GO (Ir)

Vários Aparelhos ou Listas de Sugestões podem ser atribuídos à mesma porta de Entrada Virtual para controle.

 © 2013 Martin Professional A/S

Controle de Reprodução DMX



Selecione a porta de entrada e inicie o endereço

Canal	Valor	Função
1	1 2 -100	**Página Playback** Página 1 Página 2 -100
2	1 2 -100	**Botão Playback** Botão 1 Botão 2 -100
3	1 2-255	**Sugestão Nº** Sugestão 1 Sugestão 2 -255
4	0 -9 10 -19 20 -29 30 -39	**Comando** Inativo GO (Ir) Pause (Pausa) Release (Liberar)

 © 2013 Martin Professional A/S

Conexão em rede

MaxNet

Os consoles M-series têm a capacidade de se unirem em rede através do seu protocolo de rede proprietário, Maxnet, para permitir a instalação do Master e backup dos consoles. Atualmente, a saída DMX não é conectada entre o console Master e o console Slave, se for necessário uma conexão ativa devido a um problema com o console Master, então será necessário trocar os cabos DMX e a saída Art-Net do console Master para o console Slave. Tanto o console Master quanto o Slave precisam ter a mesma quantidade de licenças sempre disponíveis, caso contrário a saída DMX total não será possível.

Se a saída DMX for simplesmente via Art-Net, conecte as duas saídas Art-Net a um conector de rede e desabilite a saída Art-Net no console Slave (caso contrário haverá um conflito) e se for necessário um conector ativo, simplesmente desligue a saída Art-Net do console Master e ligue o Art-Net do console Slave e você poderá continuar com o show a partir de onde o console Master foi desligado. Ligar/Desligar o Art-Net pode ser atribuído a uma Tecla Function (Função). Consulte a seção Botões Programáveis para mais informações.

O Console "Master" (Mestre) é aquele que mostra que o show está continuando, todos os outros Consoles são "Slaves" (Escravos) que se "Unem" ao show via rede. Atualmente os seguintes dados são sincronizados entre os Consoles Master e Slave.

- Todos os dados Cue (Sugestão) e Preset (Pré-definidos)
- Todas as operações de Playback
- Configuração da Tecla Function
- Janela de bate-papo

Você também pode enviar do console Master para os Consoles Slave selecionados.

- Um comando remoto para "mandar" a apresentação da rede do console Master para um Console Slave.
- Um comando remoto para "Sair" da apresentação da rede. Isto irá remover remotamente um console Slave da apresentação da rede.

Todos os consoles Master e Slave podem visualizar os dados de uma apresentação da rede tanto antes de adicionar e quanto já adicionados.

Atualmente, o conteúdo Programmer (Programador), Groups (Grupos) e Patch (Conexões) não são sincronizados pelo MaxNet - esta funcionalidade será incluída em um lançamento futuro.

É importante observar que o nome do "Show" (Apresentação) e nome do "File" (Arquivo) são diferentes. A rede da apresentação poderá ser chamada "Auditório Principal", mas o arquivo do show salvo poderá ser "Sexta-feira de manhã". Para alterar o nome de uma apresentação:

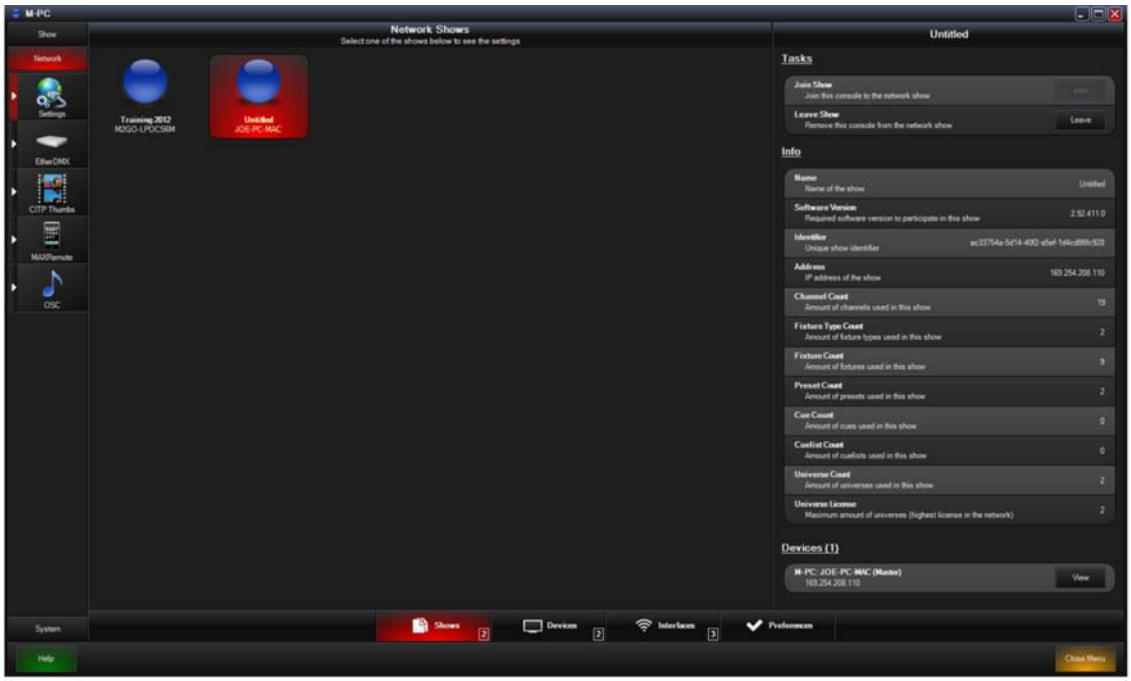
1. Acesse o Menu Console pressionando a tecla MENU.
2. Navegue até a aba "Show" [Apresentação].
3. Navegue até a seção Info (Informações)
4. Pressione o botão "Edit" (Editar) ao lado do nome da apresentação atual.
5. Insira um novo nome para apresentação na tela.
6. Pressione OK para concluir.

Para adicionar uma rede de apresentação no Início:

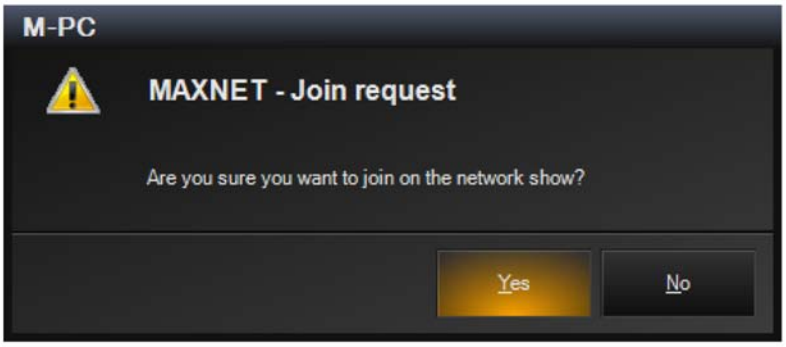
1. Em início, selecione a opção "Join a Show" (Acrescentar uma Apresentação).

2. Escolha a apresentação desejada na janela de apresentações da rede. Todas as apresentações online serão exibidas aqui.

 © 2013 Martin Professional A/S



3. Confirme se deseja adicionar uma apresentação da rede.



Para Adicionar uma Apresentação da Rede quando o console estiver totalmente inicializado.

1. Acesse o Menu pressionando a tecla MENU
2. Navegue até a aba "Show" [Apresentação]
3. Navegue até a página Settings (Configurações)
4. Navegue até a seção "Shows" (Apresentações)
5. Selecione uma apresentação da rede pressionando a tela
6. Em "Tasks" (Tarefas) no lado direito, pressione a tela "Join" (Adicionar).
7. Pressione "Yes" (Sim) na janela pop-up para confirmar que deseja adicionar esta apresentação da rede.

 © 2013 Martin Professional A/S

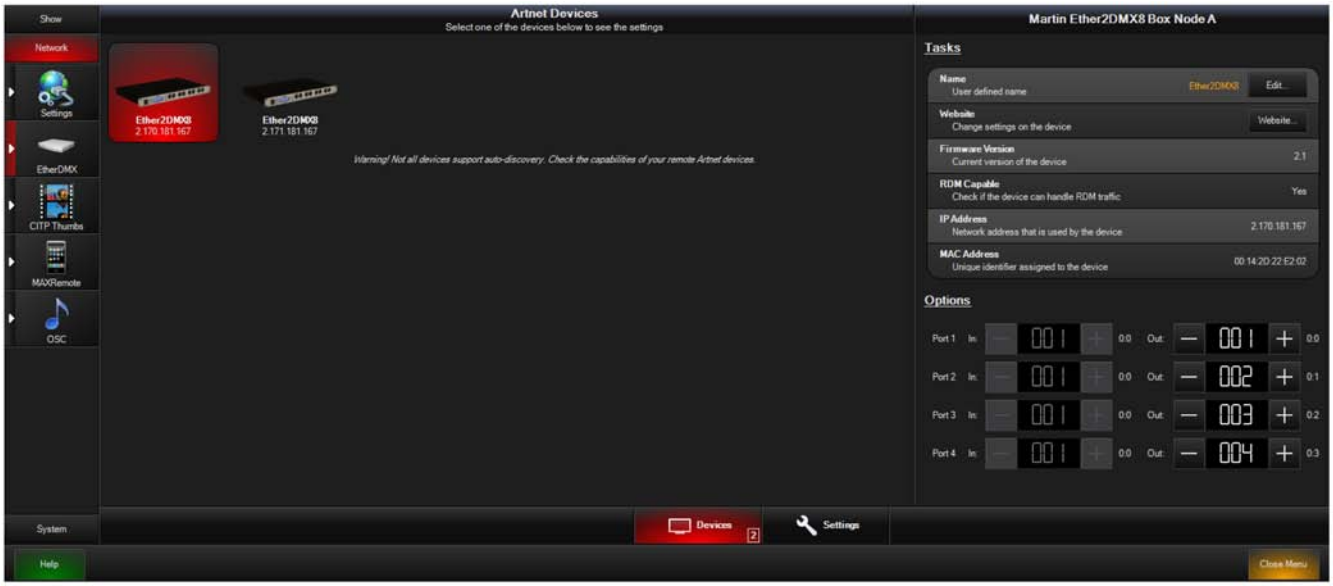
Artnet

Qualquer um dos universos disponíveis no console pode ser produzidos via Art-Net assim como as portas DMX físicas do console. Mais universos podem ser acessados na saída Art-Net identificada "EtherDMX" no painel traseiro do console. Consulte Additional DMX Universes (Universos DMX Adicionais) para mias informações sobre expansão.

Dispositivos

Esta janela ficará em branco se nenhum dispositivo artnet for detectado.
Infelizmente nem todos os dispositivos Artnet suportam esta função. Se o dispositivo não aparecer, isto não é um sinal que a comunicação não está funcionando.
Consulte a documentação do dispositivo ou consulte o fabricante sobre como verificar a operação correta.

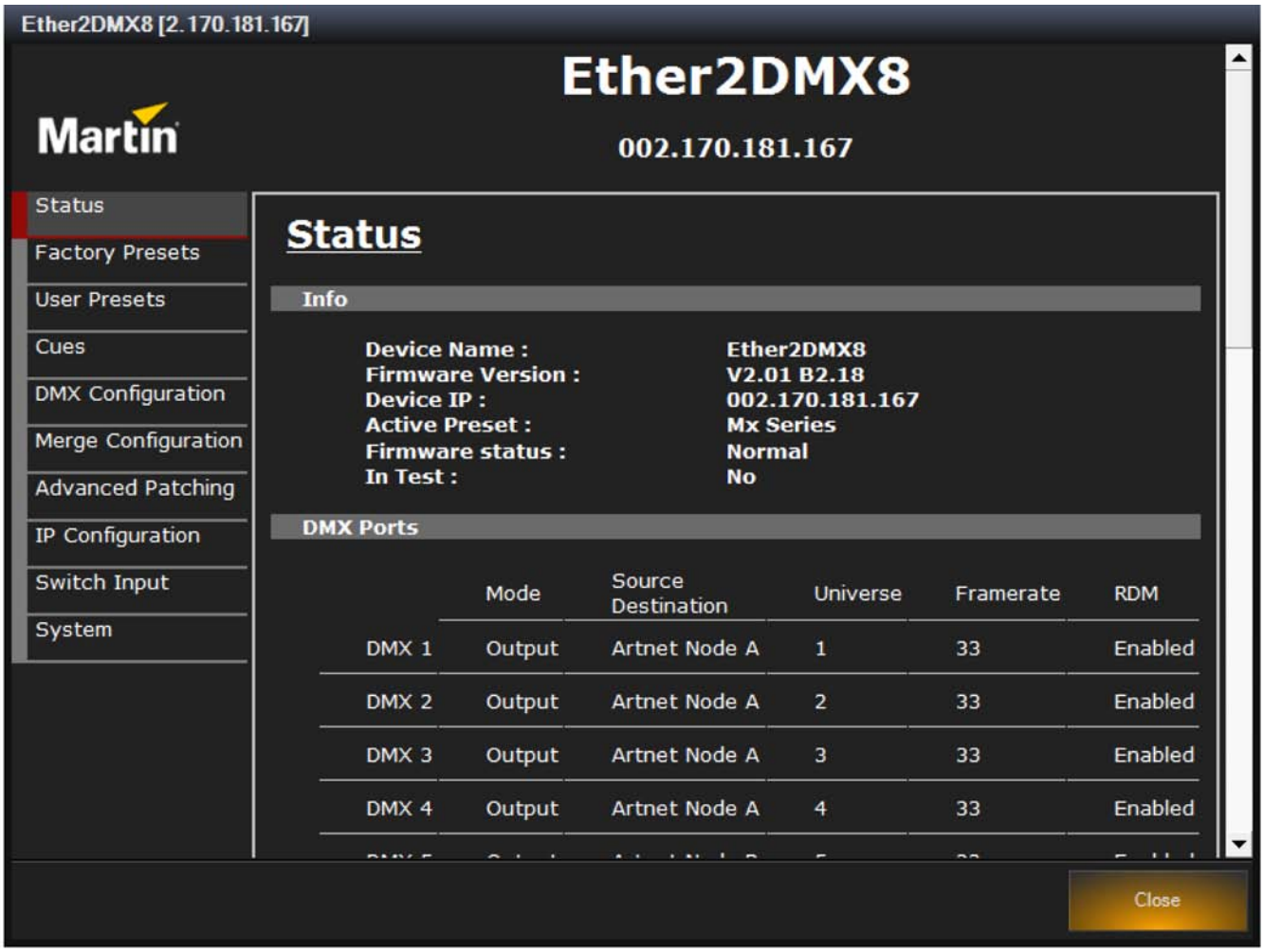
A Martin desenhou o dispositivo Ether2DMX8 que pode ser programado e configurado remotamente a partir desta tela.



Ether2DMX8 Conectado

Na seção "Tasks" (Tarefas) à direita, você poderá gerenciar o dispositivo Art-Net. No exemplo acima, um nodo Ether2DM8 está conectado. Podemos configurar os dois nodos de saída dentro do Ether2DMX8 a partir do console. Para uma configuração mais avançada, você pode acessar o navegador de Configuração do EThet2DMX8 pressionando o botão "Website..." em "Tasks" (Tarefas).

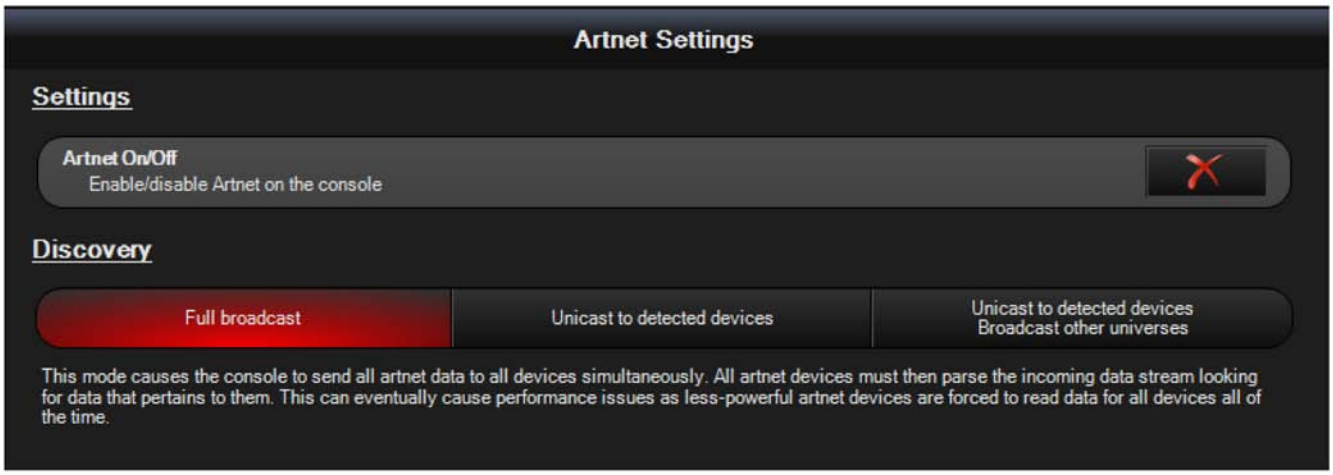
© 2013 Martin Professional A/S



Utilitário de Configuração de Website do Ether2DMX8

 © 2013 Martin Professional A/S

Configurações


Artnet Settings
Settings
Artnet On/Off
Enable/disable Artnet on the console
Discovery
Full broadcast
Unicast to detected devices
Unicast to detected devices
Broadcast other universes
This mode causes the console to send all artnet data to all devices simultaneously. All artnet devices must then parse the incoming data stream looking for data that pertains to them. This can eventually cause performance issues as less-powerful artnet devices are forced to read data for all devices all of the time.

Configurações

Como padrão, a saída Art-Net é desabilitada a partir de um sistema M-Series. A saída Art-Net pode ser habilitada acessando as configurações Art-Net no Menu.

Para acessar os ajustes Art-Net:

1. Pressione a tecla **`Menu`** no console.
2. Navegue até a aba **"Show"** (Apresentação).
3. Navegue até a aba **"EtherDMX"**.
4. Navegue até a página **"Settings"** (Configurações).

Discovery (Descoberta)

Full broadcast (Difusão completa)

O modo Full broadcast (Difusão completa) faz o console enviar todos os dados artnet para todos os dispositivos simultaneamente. Todos os dispositivos artnet devem então analisar o fluxo de dados de entrada procurando pelos dados que lhes pertencem. Conforme a apresentação aumenta, o fluxo de dados também aumenta. Isto eventualmente pode causar problemas de desempenho uma vez que dispositivos artnet menos potentes são forçados a ler dados de todos os dispositivos o tempo todo.

Modo Full broadcast (difusão total)

Tipo de Dispositivo Art Net	Universo(s) Associado(s)	Dados Recebidos
Ether2DMX8	1 -8	Recebe todos os universos conectados.
Ether2DMX8	9 -16	Recebe todos os universos conectados.
Servidor Maxedia	16	Recebe todos os universos conectados.
Servidor Maxedia	17	Recebe todos os universos conectados.

Unicast para dispositivos detectados

Neste modo, o console irá enviar os dados artnet somente para os dispositivos válidos detectados na rede. Adicionalmente, enviará somente os dados relevantes para o dispositivo específico para o qual são destinados. Os dispositivos artnet da rede receberão somente os dados que precisam processar. Por exemplo, há um Ether2DMX8 anexado que está emitindo os universos 1 a 8 e um outro EtherDMX8 anexado que está emitindo os universos 9 a 16. No modo difusão, as duas unidades estarão recebendo dados de todos os universos conectados e analisando os dados para suas respectivas faixas de universos. No modo Unicast, cada dispositivo receberá somente dados para sua faixa selecionada, tornando mais fácil a realização da tarefa.

Observe que no modo unicast, os dispositivos artnet que não respondem ao console não receberão dados. Para "imitar" um modo unicast para um dispositivo, consulte "Configurações Override"

 © 2013 Martin Professional A/S

Modo Unicast:

Tipo de Dispositivo Art Net	Universo(s) Associado(s)	Dados Recebidos
Ether2DMX8	1 -8	Recebe universos 1 - 8.
Ether2DMX8	9 -16	Recebe universos 9 - 16.
Servidor Maxedia	16	Não recebe dados.
Servidor Maxedia	17	Não recebe dados.

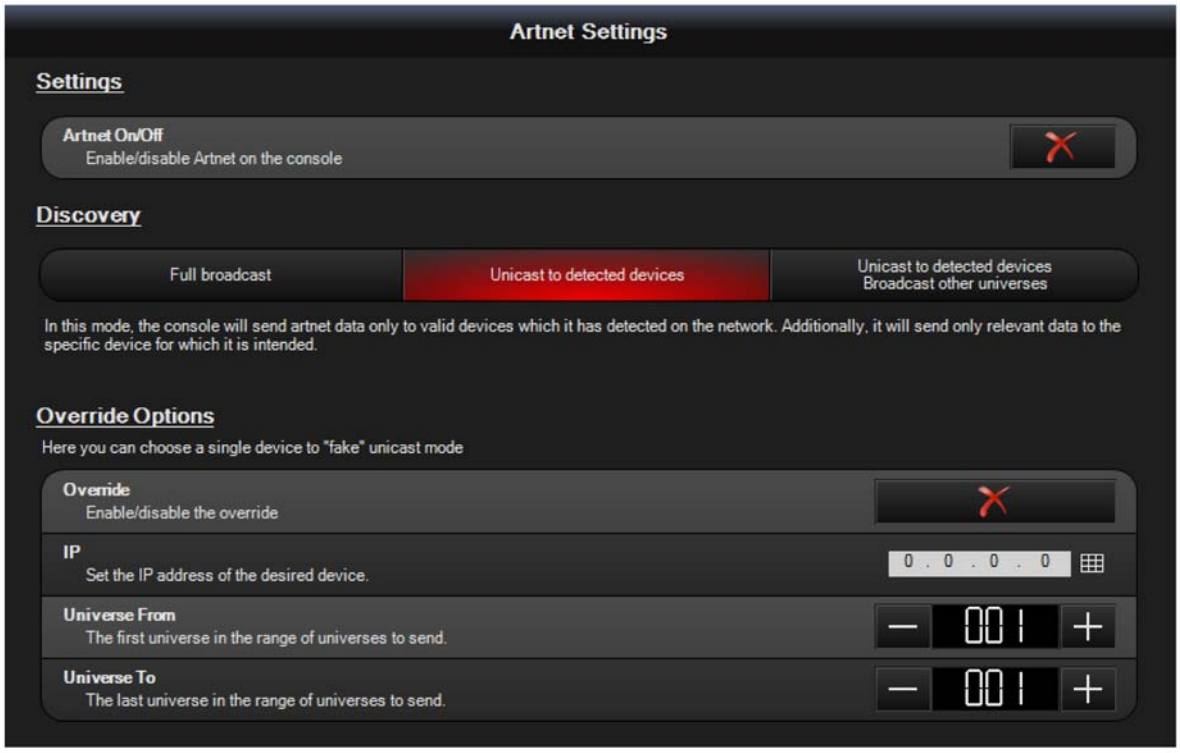
Unicast para dispositivos detectados - Difusão de outros universos

No caso de ter dispositivos artnet conectados à rede não detectados pelo console, você pode selecionar este modo, que combina o aumento do desempenho do unicast com a conveniência da Full broadcast (Difusão total). As unidades detectadas pelo console receberão os dados relevantes diretos, enquanto que as unidades não detectadas receberão os dados restantes.
Observe que no modo unicast, os dispositivos artnet que não respondem ao console não receberão dados. Para "falsificar" um modo unicast para um dispositivo, consulte "Configurações Override".

Modo Unicast/Broadcast (difusão total)

Tipo de Dispositivo Art Net	Universo(s) Associado(s)	Dados Recebidos
Ether2DMX8	1 -8	Recebe universos 1 - 8.
Ether2DMX8	9 -16	Recebe universos 9 - 16.
Servidor Maxedia	16	Não recebe dados.
Servidor Maxedia	17	Recebe universo 17.

Configurações Override


Artnet Settings
Settings
Artnet On/Off
Enable/disable Artnet on the console
Discovery
Full broadcast
Unicast to detected devices
Unicast to detected devices
Broadcast other universes
In this mode, the console will send artnet data only to valid devices which it has detected on the network. Additionally, it will send only relevant data to the specific device for which it is intended.
Override Options
Here you can choose a single device to "fake" unicast mode
Override
Enable/disable the override
IP
Set the IP address of the desired device.
0 . 0 . 0 . 0
Universe From
The first universe in the range of universes to send.
001
Universe To
The last universe in the range of universes to send.
001

Ao selecionar “Unicast to selected devices” (Unicast para os dispositivos selecionados) ou “Unicast to detected devices -Broadcast to others,” (Unicast para os dispositivos detectados - Broadcast para os outros", o painel "Override settings" (Configurações Override) ficará visível. Aqui você pode selecionar um único dispositivo para "imitar" o modo unicast. Para habilitar isto, ajuste o endereço IP do dispositivo desejado, ajuste a faixa de universos para enviá-lo e ajuste o botão "Override" para "On" (Ligado).

 © 2013 Martin Professional A/S

Maxedia

O Protocolo CITP permite a integração entre um console M-Series e um Servidor Media. Miniaturas da Mídia disponíveis no Servidor Media podem ser enviados pela rede para que possam ser visualizados nas faixas de parâmetros e a janela de parâmetros comuns - como mostrado abaixo. O console detecta automaticamente os Servidores de Mídia na rede e a sincronização acontecerá automaticamente com provisão do CITP estar habilitada automaticamente e as informações da conexão DMX combinará no Servidor Media no sistema M-Series.

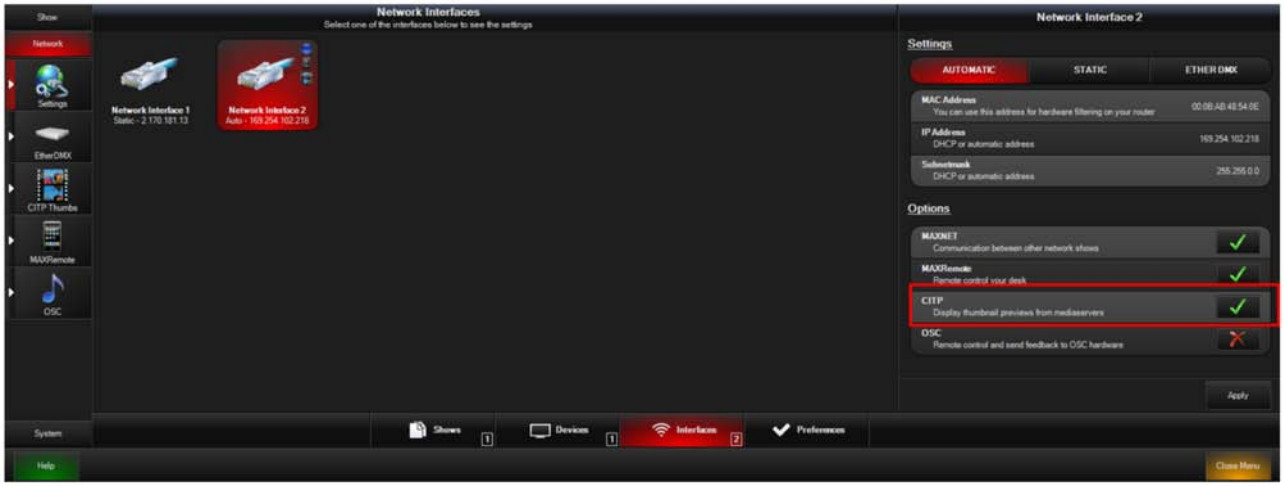
 © 2013 Martin Professional A/S

Configuração CITP

Para transferir as miniaturas pela rede, o Maxemedia deve estar conectado à porta da rede "Remota" do console. (As informações DMX também é enviada da porta “EtherDMX” do console como sempre). Os aparelhos Maxemedia devem estar conectados ao console M-Series e consequentemente tratados no sistema Maxedia. O sistema Maxedia também precisa estar na mesma faixa IP que o console.

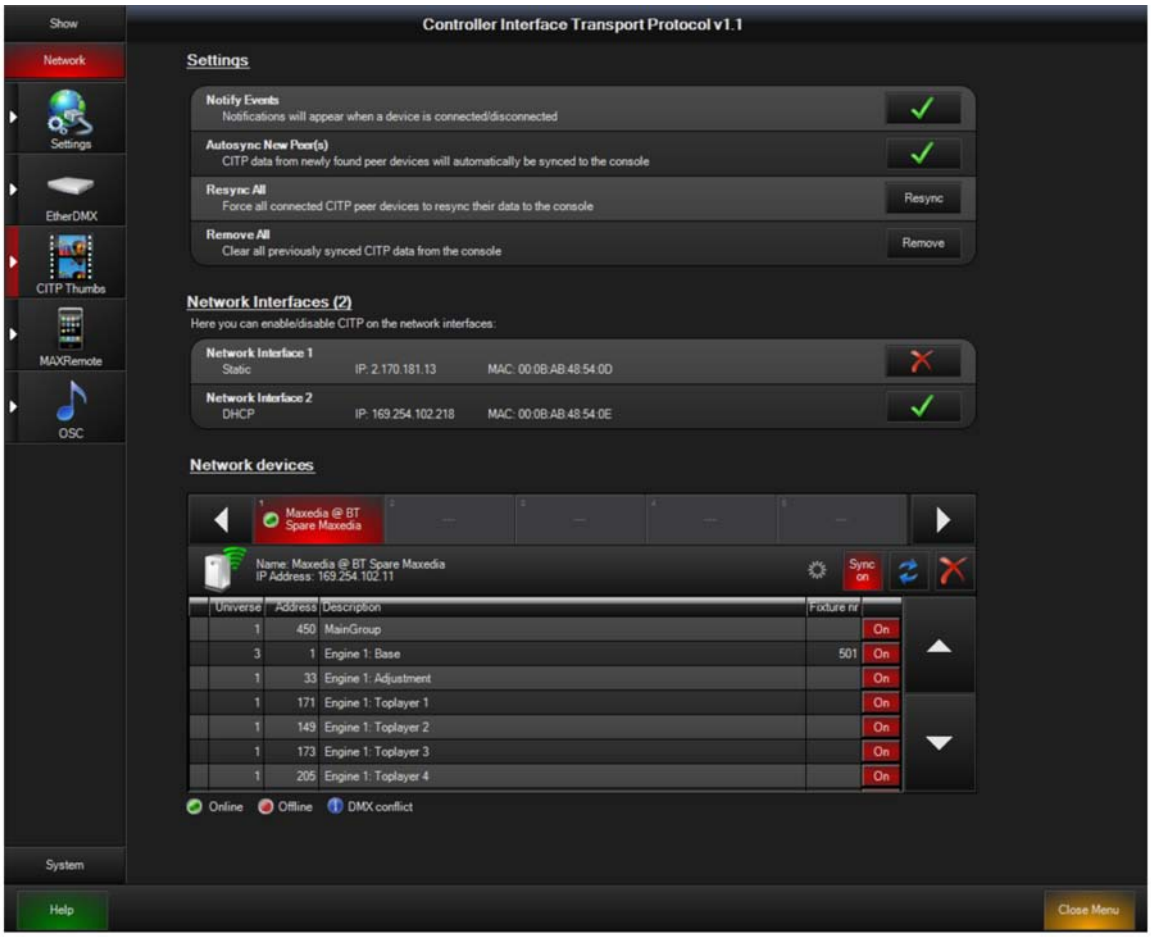
Para configurar o CITP no console:

1. Acesse o Menu pressionando a tecla MENU no painel dianteiro do console.
2. Navegue até a aba “**Network (Rede)**” e a página “**Settings**” (Configurações).
3. Na Interface Remota - Faça uma anotação do endereço IP.
4. Na Interface Remota - Certifique-se que CITP está habilitado (mostrado abaixo).



5. Navegue até a aba “**CITP Thumbs**” (Miniaturas CITP).
6. Selecione interface da rede "Remote" (Remota).

 © 2013 Martin Professional A/S

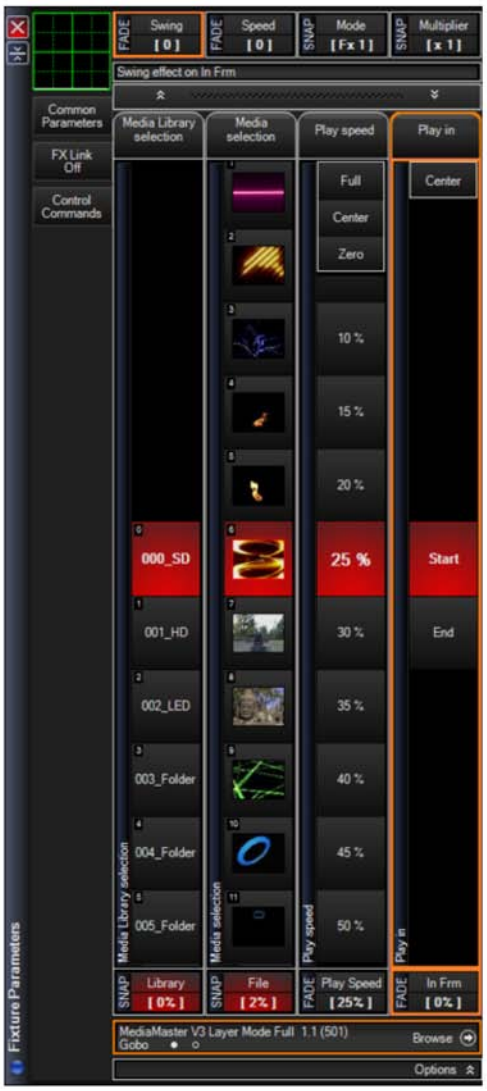


A janela CITP Thumbs (Miniaturas CITP) irá exibir todos os Servidores Media compatíveis da rede.

Assim que a configuração estiver concluída, o Console deve começar a receber as miniaturas de mídia. Com a sincronização concluída, é uma boa prática desligar a sincronização na janela CITP Thumbs (Miniaturas CITP) até a sincronização for requerida.

 © 2013 Martin Professional A/S

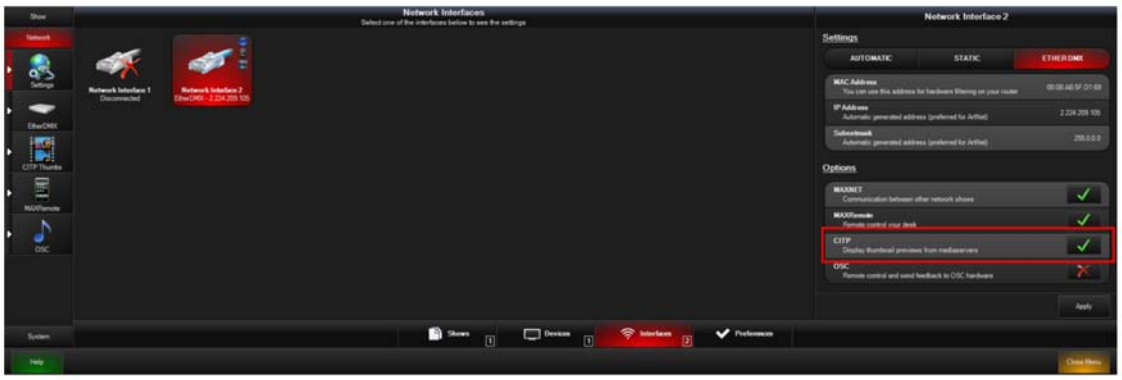
Arkaos



Para transferir as miniaturas pela rede, o Arkaos deve estar conectado à porta da rede "Remota" do console. Com a implementação do Arkaos, o CITP e Art-Net podem ser enviados ou recebidos na mesma interface da rede. Os aparelhos Arkaos devem estar conectados ao console M-Series e consequentemente tratados no sistema Arkaos. O sistema Arkaos também precisa estar na mesma faixa IP que o console.

Para configurar o CITP no console:

1. Acesse o Menu pressionando a tecla MENU no painel dianteiro do console.
2. Navegue até a aba "**Network**" (Rede) e a página "**Settings**" (Configurações), e acesse a seção "**Interfaces**".
3. Na Interface EtherDMX - Faça uma anotação do endereço IP.
4. Na Interface EtherDMX - Certifique-se que CITP está habilitado (mostrado abaixo).



 © 2013 Martin Professional A/S

5. Navegue até a aba "**CITP Thumbs**" (Miniaturas CITP).
6. Selecione interface da rede "EtherDMX".

A janela CITP Thumbs (Miniaturas CITP) irá exibir todos os Servidores Media compatíveis da rede.

Assim que a configuração estiver concluída, o Console deve começar a receber as miniaturas de mídia. Com a sincronização concluída, é uma boa prática desligar a sincronização na janela CITP Thumbs (Miniaturas CITP) até a sincronização for requerida.

 © 2013 Martin Professional A/S

OSC (oscilador)

O aplicativo "Touch OSC", disponível para dispositivos iOS e Android, possui uma "skin" (pele) M-Series especificamente desenhada para iPhone e iPad. Usando o aplicativo, você pode usar seu dispositivo como ferramenta de foco remoto para seu console M-Series. Faça o download do OSC layout em www.martin.dk/controllersupport

iPhone layout -iPhone-Martin-Mx-Series_V1.15.touchosc
iPad Layout -iPad-Martin-Mx-Series_V1.15.touchosc

Quando sincronizar o dispositivo com iTunes, você pode instalar o layout dentro do aplicativo Touch OSC:

1. Selecione o Dispositivo no lado esquerdo do iTunes
2. Navegue até a aba "App" (Aplicativo).
3. A área "File Sharing" (Compartilhamento de Arquivo) encontra-se na parte inferior dessa guia.
4. Selecione OSC App
5. Pressione o botão “Add” (Adicionar)
6. Navegue até o layout que deseja instalar.
7. Sincronize o dispositivo para o iTunes e o layout estará disponível no dispositivo.

No dispositivo iOS, desabilite Mobile Data (Dados Móveis). Conecte a interface da rede "Remote" (Remota) a um roteador sem fio ou dispositivo de acesso. Conecte o dispositivo iOS ao mesmo roteador/ponto de acesso. O Console e o dispositivo iOS devem ser ajustados para obter o endereço IP automaticamente. Para requisitos de rede mais complexos, designar um Endereço IP estático nos dispositivos.

Configure o Console

Para configurar o OSC (Oscilador)

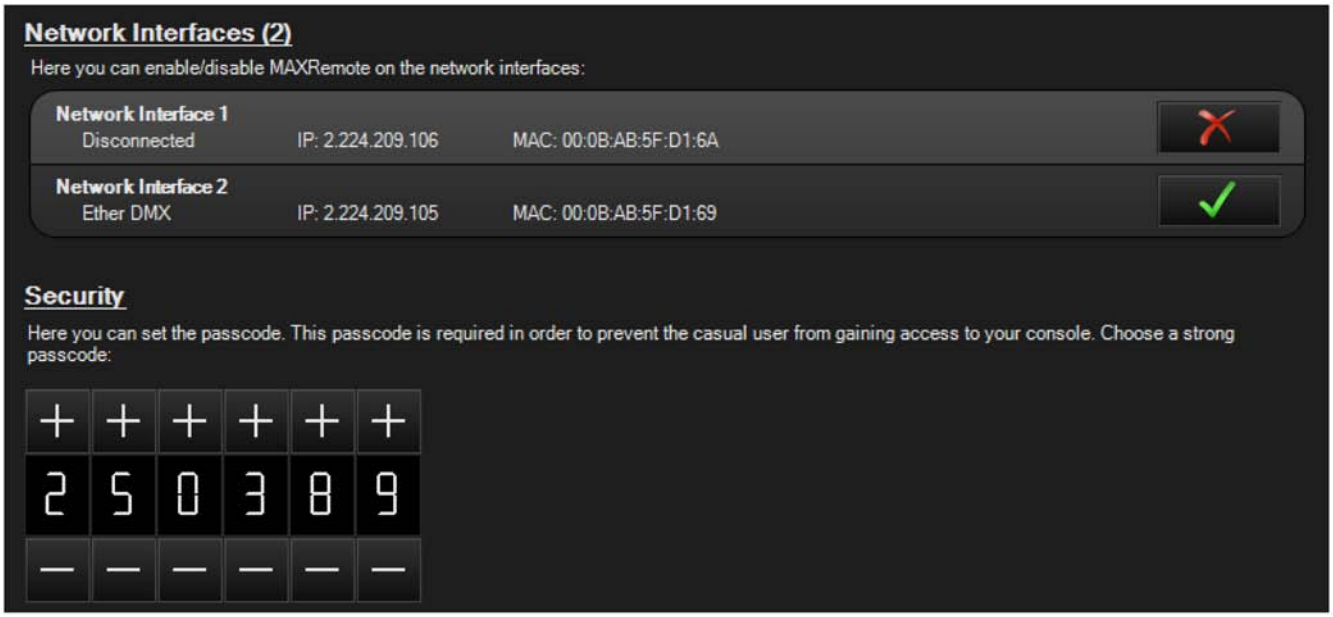
1. Acesse o Menu pressionando a tecla MENU no painel dianteiro do console.
2. Navegue até a aba “**Network**” Rede
3. Em “**Network Settings**” (Configurações de Rede) (Interfaces) certifique-se de que as configurações IP estão ajustadas para “**AUTOMATIC**” (Automático) e que o OSC está habilitado no adaptador “**REMOTE**” remoto.
4. Pressione Apply (Aplicar).
5. Navegue até a página OSC (Oscilador)
6. Em “**Settings**” (Configurações) habilite OSC (Oscilador) na interface de rede “Remote” (Remota).
7. Em “Devices” (Dispositivos) Ative o primeiro Dispositivo OSC (Oscilador) usando as opções Properties (Propriedades) à direita
8. Insira um nome para o Dispositivo - exemplo "iPad Remoto"
9. Insira o endereço IP do dispositivo OSC (Oscilador) (iPad).
10. Assegure que a Porta de Entrada usada pelo dispositivo OSC combine com as configurações no iPad.
11. Pressione “Update” (Atualizar) e “Apply" (Aplicar)
12. No aplicativo Touch OSC, pressione o botão "Refresh" (Atualizar) na aba 6 (Config).

O console e o remoto devem começar a se comunicar.

 © 2013 Martin Professional A/S

MAXRemote

MAXRemote é um aplicativo para o iPhone ou iTouch que permite o controle sem fio remoto do console. Esta ferramenta útil pode ser usada para muitos aplicativos incluindo foco remoto, execução de sugestões remotas e teste de aparelhos. Para usar o aplicativo MAXRemote, você deve possuir ponto de acesso sem fio conectado à porta Remote (Remota) na traseira da mesa. O dispositivo que executa o aplicativo deve então estar conectado a este ponto de acesso.


Network Interfaces (2)
Here you can enable/disable MAXRemote on the network interfaces:
Network Interface 1
Disconnected
IP: 2.224.209.106
MAC: 00:0B:AB:5F:D1:6A
Network Interface 2
Ether DMX
IP: 2.224.209.105
MAC: 00:0B:AB:5F:D1:69
Security
Here you can set the passcode. This passcode is required in order to prevent the casual user from gaining access to your console. Choose a strong passcode:
2 5 0 3 8 9

MAXRemote Protocol v1.0

MAXRemote Ligar/ Desligar

Habilita/Desabilita o sistema MAXRemote. Como padrão, é desabilitado.

Senha:

Aqui você pode escolher uma senha de sua preferência. A senha é necessária para impedir que o usuário casual obtenha acesso ao console.

> ***Aviso: O protocolo MAXRemote será desabilitado (desligado) após cada início. Isto é feito por motivos de segurança para que ninguém tenha acesso ao seu console por padrão.***

Para instalar o MaxRemote é necessário que o roteador sem fio/ponto de acesso esteja conectado à interface de rede "Remote" (Remota). O roteador sem fio/ponto de acesso deve estar configurado para fornecer os Endereços IP automaticamente.

No console:

1. Acesse o Menu pressionando a tecla MENU
2. Navegue até a aba "**Network**" Rede
3. Navegue até a seção "**Settings**" (Configurações)
4. Navegue até a página "**Interfaces**" (Interfaces).
5. Habilite a opção MaxRemote no lado direito da interface de rede "Remote" (Remota).
6. Pressione Apply (Aplicar)
7. Navegue até a aba "MaxRemote"
8. Anote a senha de segurança.

No dispositivo iOS:

1. Adicione rede de roteador/ponto de acesso sem fio
2. Assegure que o endereço IP esteja na mesma faixa que o console.
3. No aplicativo MaxRemote, pressione o nome do console desejado para conexão ao mesmo.

 © 2013 Martin Professional A/S

Componentes M-Series

Instalando o Sistema Operacional

> ***ADVERTÊNCIA! O software do controle NÃO será atualizado em ou antes de um show, a menos que ABSOLUTAMENTE necessário.***
> ***A instalação ou atualização do software em um Console M-Series excluirá todos os arquivos de usuários do console -***
> ***Faça backups antes de prosseguir, pois não será possível recuperar esses arquivos.***

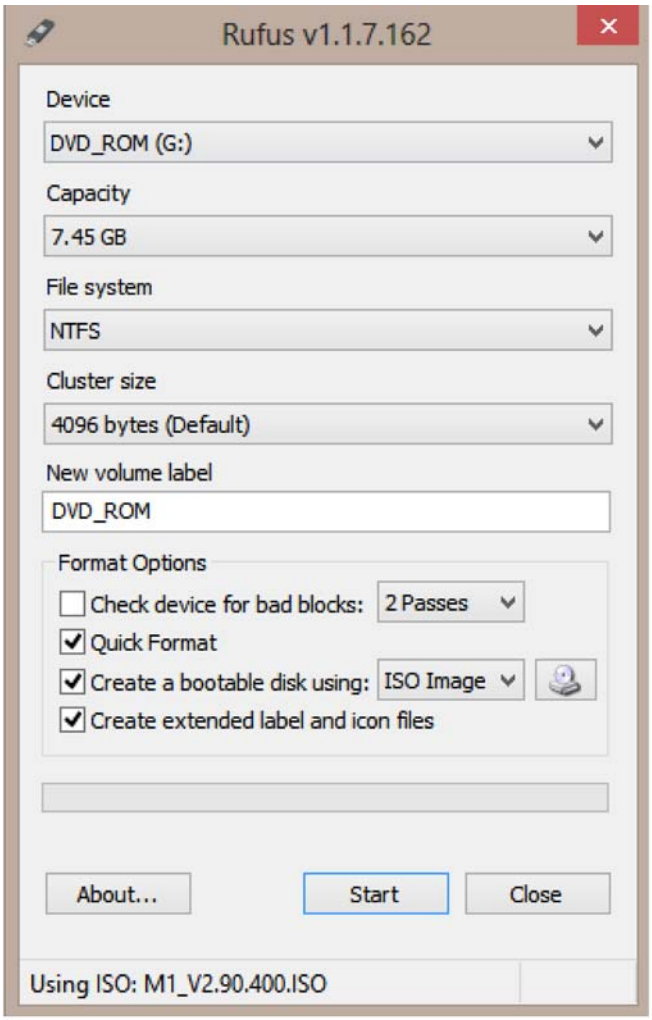
A instalação do sistema operacional em um console M-Series exige algumas etapas diferentes, todas as quais serão abordadas neste capítulo.

Criar uma unidade USB iniciável

Os arquivos ISO são imagens. É uma cópia exata do conteúdo de um CD, incluindo todas as configurações de inicialização exigidas. Recomendamos a instalação do SO a partir de uma unidade USB iniciável, pois é muito mais rápido que instalar a partir de um CD e você não precisa usar uma unidade de CD-ROM externa.

MS WINDOWS

Para garantir uma reprodução confiável dos arquivos ISO para uso com nossos controladores, recomendamos o uso da ferramenta freeware RUFUS. Ela pode ser encontrada aqui:
http://rufus.akeo.ie/



 © 2013 Martin Professional A/S

Use Rufus v1.1.7.x

1. Insira a unidade USB (mínimo de 4 GB). Consulte os modelos compatíveis em nosso site na Internet: http://www.martin.com/service/ showpage.asp?id=7271
2. Selecione o arquivo ISO usando o botão com o ícone de CD.
3. Clique em "Start" (Iniciar).
4. Clique em "OK" quando a janela pop-up de advertência aparece. A unidade USB será formatada!

 © 2013 Martin Professional A/S

Iniciando

Nota: Lembre-se de fazer um backup dos arquivos do show antes da instalação!

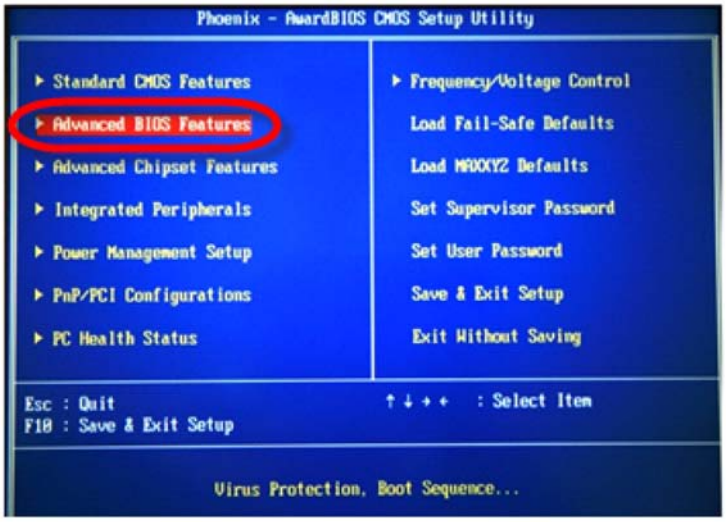
O arquivo ISO (unidade USB iniciável) inclui 2 instalações:
A instalação do SO (sistema operacional Windows 7 integrado)
Instalação do software MX

Desconecte todas as conexões de Rede e USB do console!

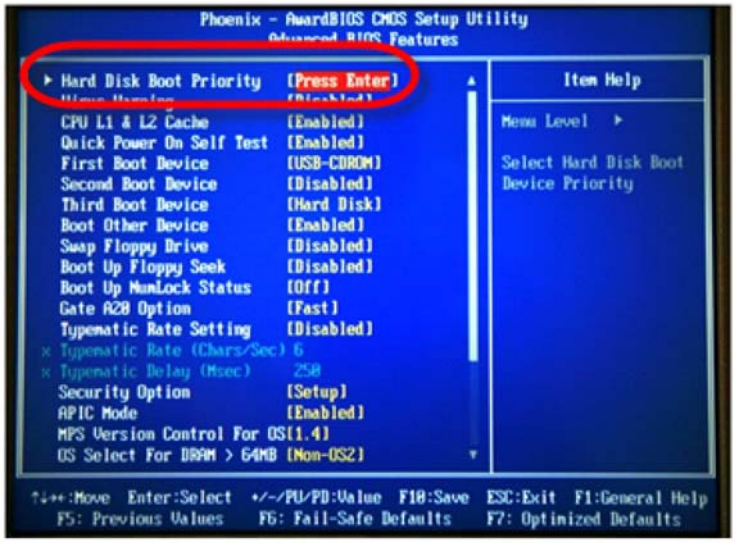
ADVERTÊNCIA! Seja paciente. Algumas dessas etapas podem resultar em uma tela preta durante vários minutos, pois o Sistema Operacional é instalado internamente. Não desligue o console até que todo o procedimento seja concluído. Interromper o processo significa começar tudo de novo desde o início.

Instalando o SO

M1 SOMENTE: Conecte a unidade USB do teclado USB externo às portas USB na **PARTE DE TRÁS** do console M1
Ligue o console e pressione "DEL" repetidamente no teclado para entrar no BIOS



Pressione a seta para baixo uma vez para "Advanced BIOS Features" (Recursos avançados do BIOS) e pressione ENTER.


Phoenix - AwardBIOS CMOS Setup Utility
Advanced BIOS Features
Hard Disk Boot Priority [Press Enter]
CPU L1 & L2 Cache [Enabled]
Quick Power On Self Test [Enabled]
First Boot Device [USB-CDROM]
Second Boot Device [Disabled]
Third Boot Device [Hard Disk]
Boot Other Device [Enabled]
Swap Floppy Drive [Disabled]
Boot Up Floppy Seek [Disabled]
Boot Up NumLock Status [Off]
Gate A20 Option [Fast]
Typematic Rate Setting [Disabled]
Typematic Rate (Chars/Sec) 6
Typematic Delay (Msec) 250
Security Option [Setup]
APIC Mode [Enabled]
MPS Version Control For OS[1.4]
OS Select For DRAM > 64MB [Non-OS2]
Item Help
Menu Level
Select Hard Disk Boot Device Priority
F5: Previous Values
F6: Fail-Safe Defaults
F7: Optimized Defaults

Vá para “Hard Drive Boot Priority” (Prioridade de inicialização do disco rígido) e pressione ENTER.

 © 2013 Martin Professional A/S

Phoenix - AwardBIOS CMOS Setu
Hard Disk Boot Priorit
1. USB-HDD0 : SanDisk Cruzer
2. SCSI-0 : P2-C400-MTFDDAC064MAM
3. Bootable Add-in Cards

Pressione a seta para baixo para a unidade USB (por exemplo, SanDisk) e use a tecla + no teclado até que a Unidade USB esteja na parte superior da lista.

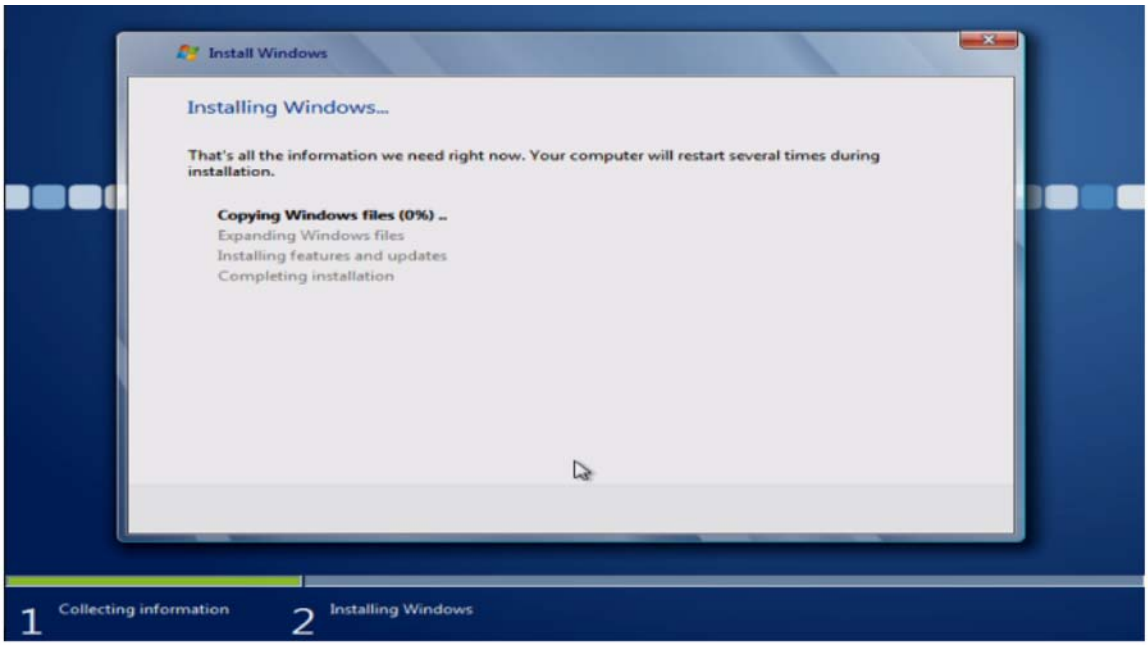
Pressione F10 e confirme com ENTER e o desk reinicializará a partir da unidade USB.

M2GO: O M2GO sempre inicializa a partir de unidades USB corretamente formatadas quando inseridas na porta traseira.

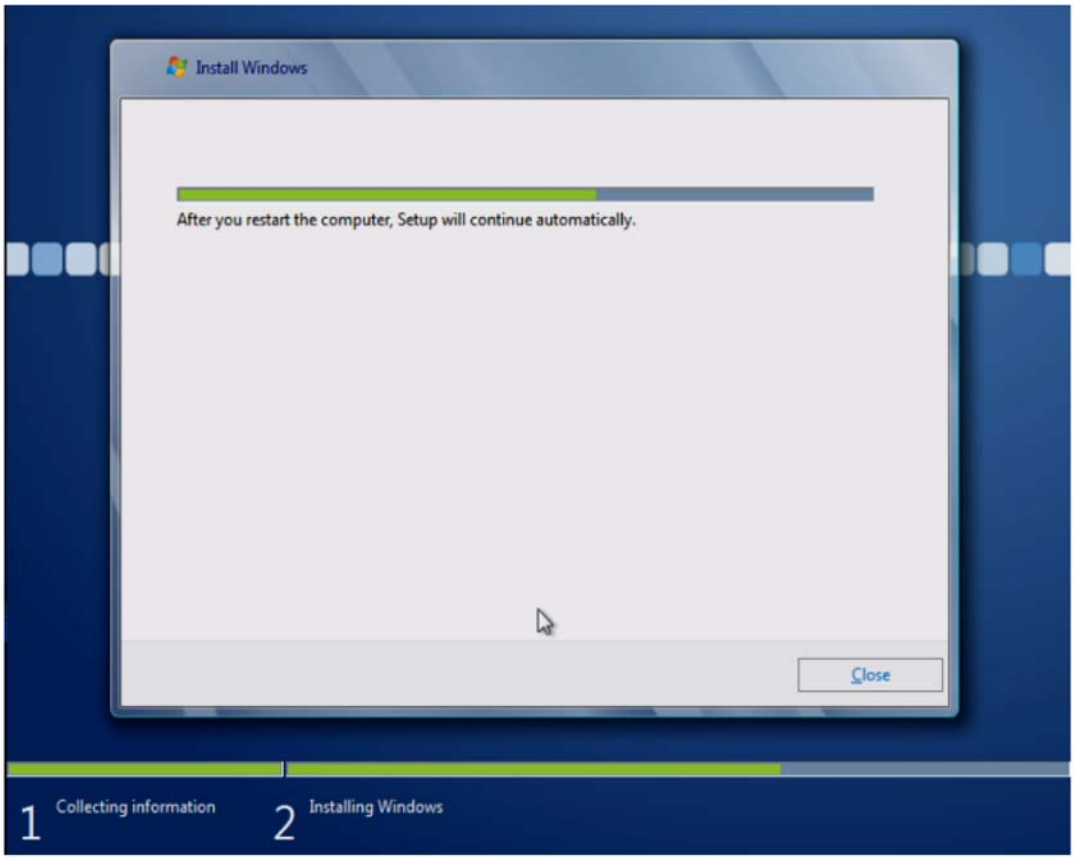
Pressione “Start Install” (Iniciar instalação) para continuar.

O sistema agora copiará todos os arquivos de instalação para seu console, expandirá e os instalará. Isso pode levar alguns minutos.

 © 2013 Martin Professional A/S


Install Windows
Installing Windows...
That's all the information we need right now. Your computer will restart several times during installation.
Copying Windows files (0%) ..
Expanding Windows files
Installing features and updates
Completing installation
1 Collecting information
2 Installing Windows

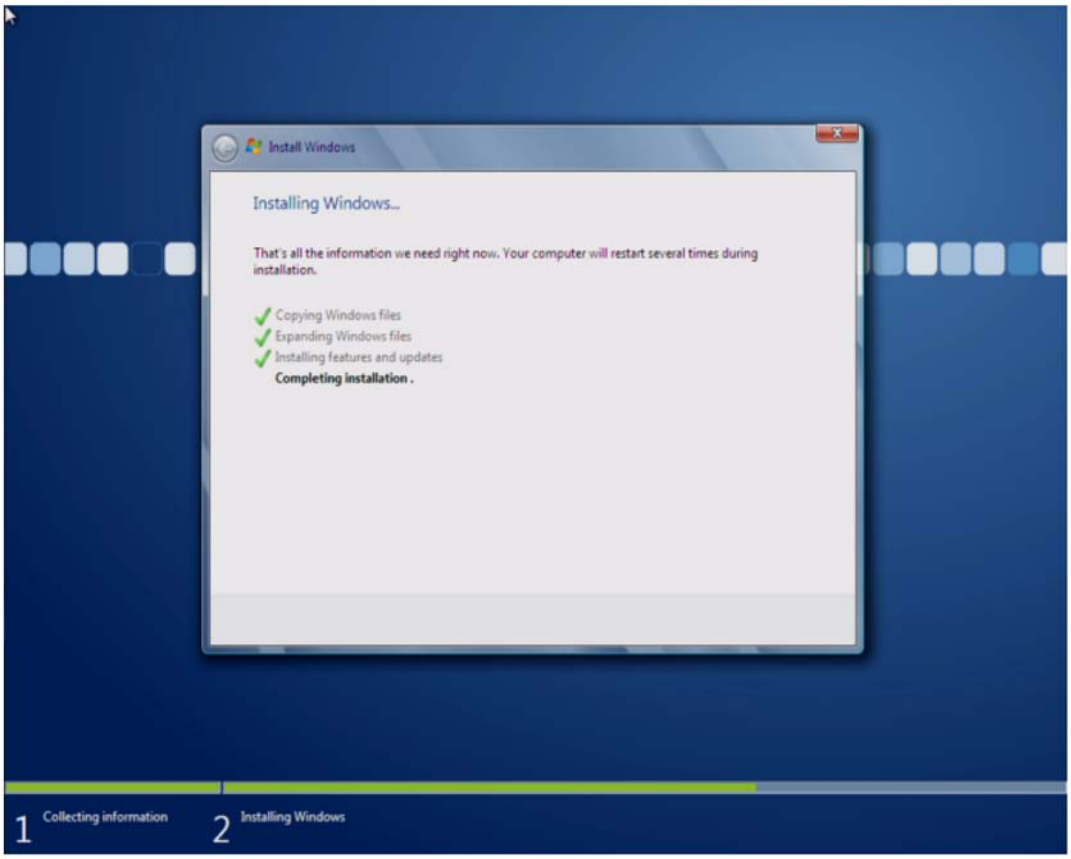
O console agora solicitará a reinicialização. Remova a unidade de recuperação e pressione "Reboot" (Reinicializar) para continuar. Se estiver em um M2GO, a tela ficará preta depois de pressionar esse botão, ativará o ciclo no console e prosseguirá com a instalação.



 © 2013 Martin Professional A/S

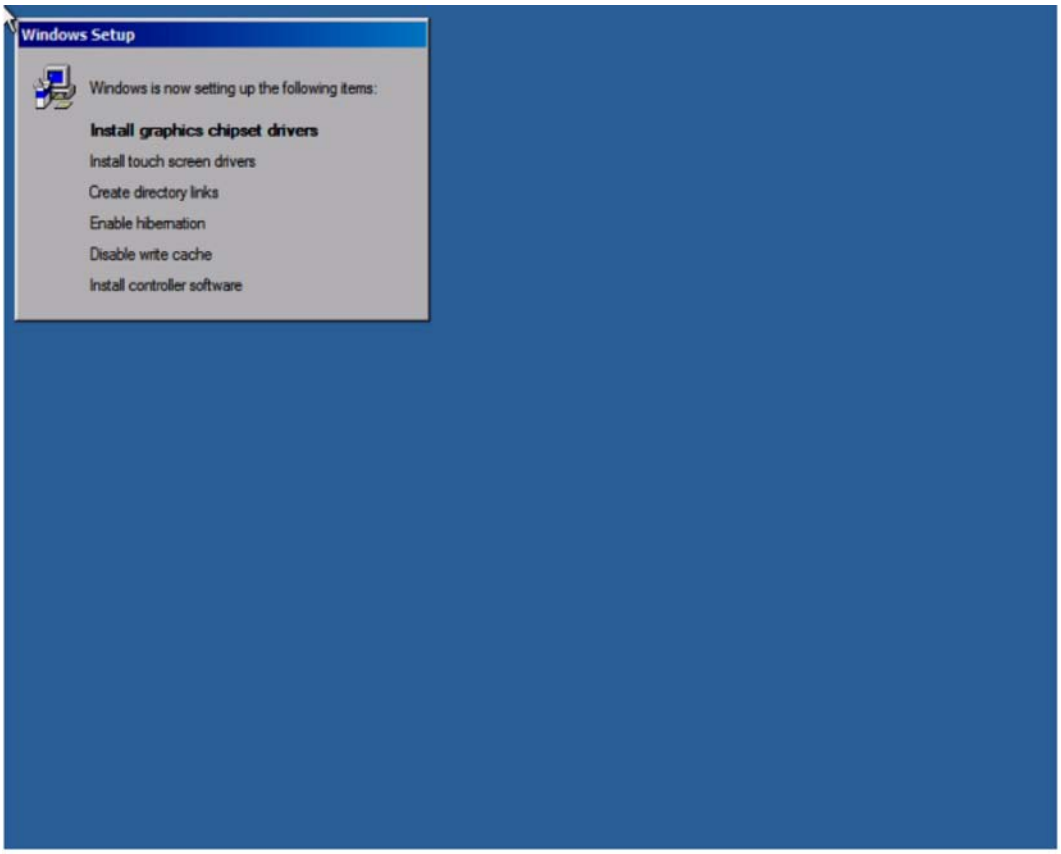
OS Installation Complete
The controller will restart several times to finalize the setup.
Do not power cycle at any time during the setup process.
The installation is complete when the "Load Show" window is displayed.
Remove the recovery drive and press Reboot
Reboot

Após a reinicialização, a instalação do SO prosseguirá.

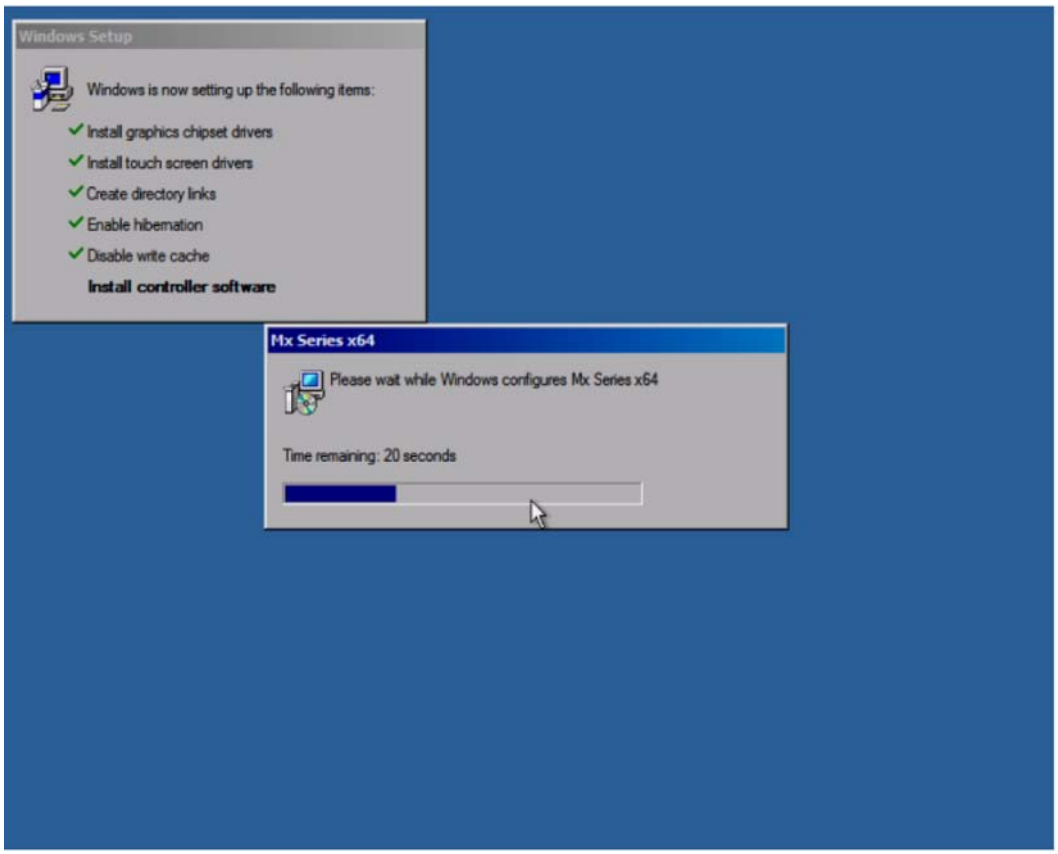

Install Windows
Installing Windows...
That's all the information we need right now. Your computer will restart several times during installation.
Copying Windows files
Expanding Windows files
Installing features and updates
Completing installation .
1 Collecting information
2 Installing Windows

O console pode reinicializar novamente e finalizar a instalação e a configuração das definições do console.

 © 2013 Martin Professional A/S

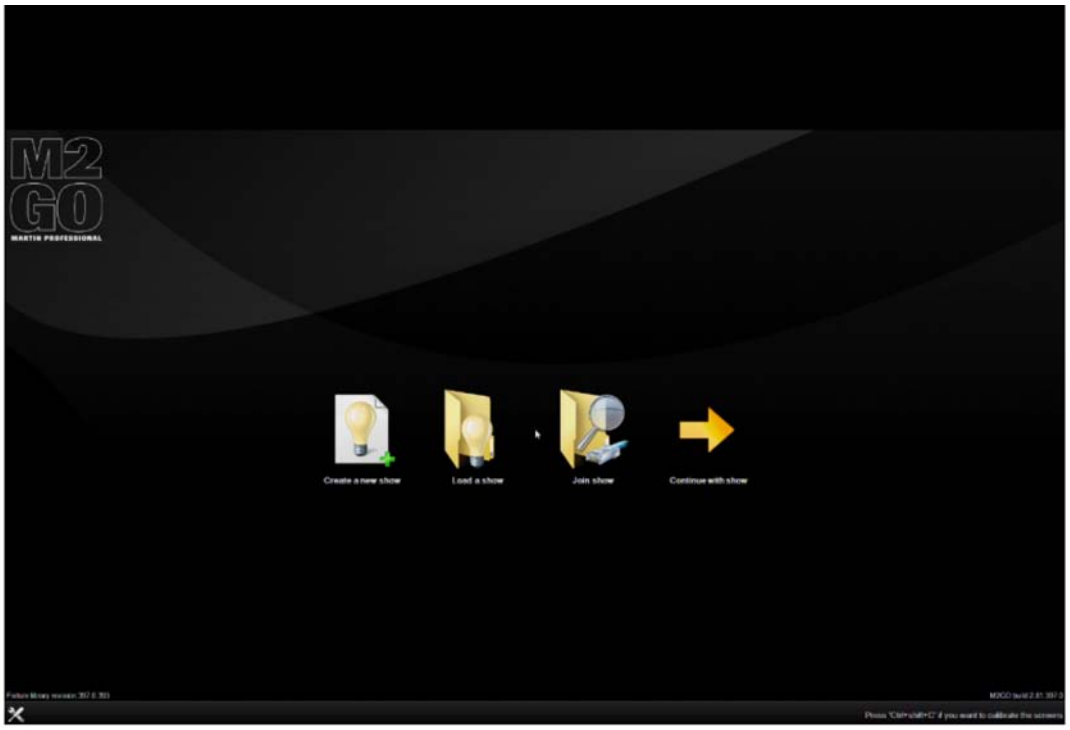


Como última etapa, o sistema instalará o software MX integrado em seu console.


Windows Setup
Windows is now setting up the following items:
Install graphics chipset drivers
Install touch screen drivers
Create directory links
Enable hibernation
Disable write cache
Install controller software
Mx Series x64
Please wait while Windows configures Mx Series x64
Time remaining: 20 seconds

O console agora está pronto para uso!

 © 2013 Martin Professional A/S

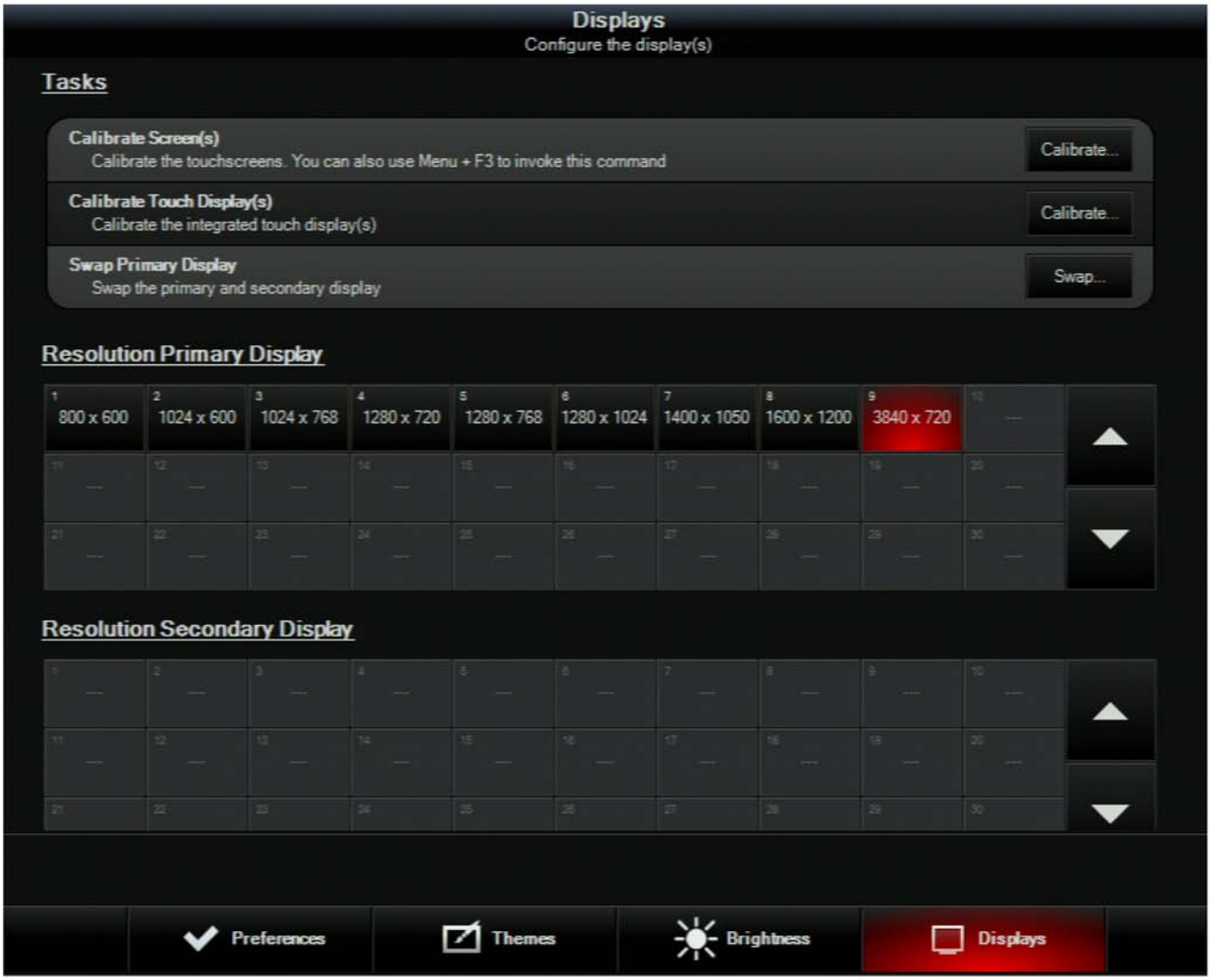


 © 2013 Martin Professional A/S

Calibrando o mini visor interno

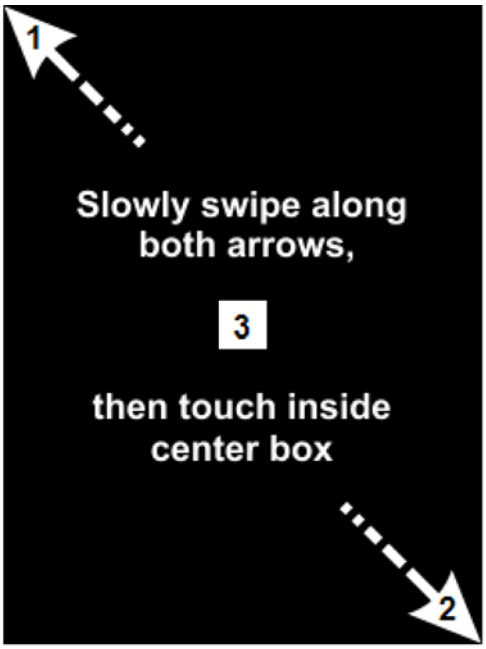
Se necessário, o visor interno do M2GO poderá ser calibrado usando uma ferramenta no software. Vá para ***Menu – System – Displays*** (Menu - Sistema - Visores) e selecione a aba ***Screen*** (Tela).

Pressione o botão “Calibrate...” (Calibrar) para prosseguir.



Confirme a calibração ao pressionar "Yes" (Sim) na caixa pop-up que aparece.

 © 2013 Martin Professional A/S



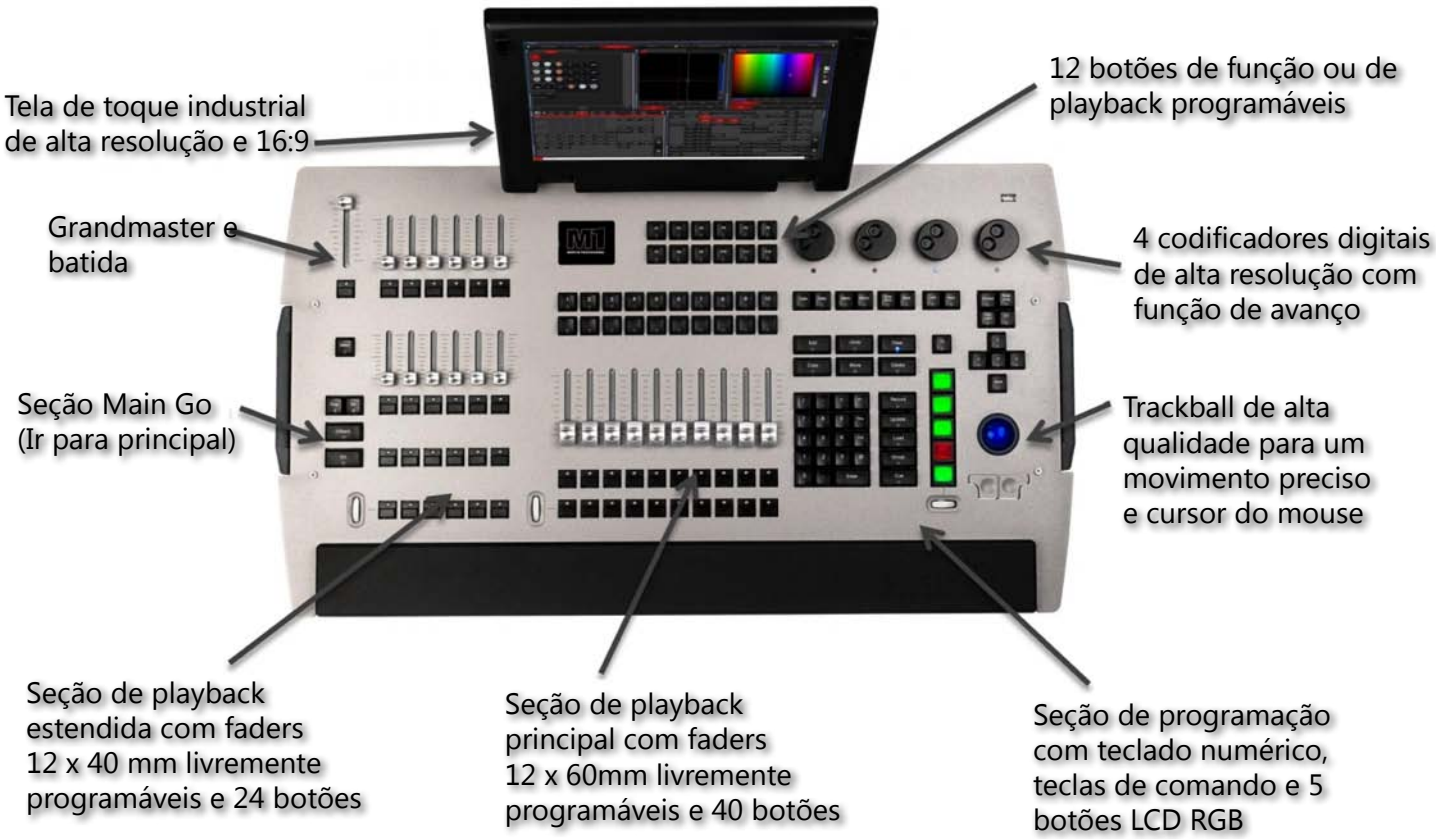
Agora olhe o visor integrado e deslize o dedo indicador lentamente ao longo das duas setas. Em seguida, toque dentro da caixa branca central. A calibração é agora realizada e você pode continuar a usar o console.

 © 2013 Martin Professional A/S

M1

 © 2013 Martin Professional A/S

Navegando na superfície


Tela de toque industrial de alta resolução e 16:9
12 botões de função ou de playback programáveis
Grandmaster e batida
4 codificadores digitais de alta resolução com função de avanço
Seção Main Go (Ir para principal)
Trackball de alta qualidade para um movimento preciso e cursor do mouse
Seção de playback estendida com faders 12 x 40 mm livremente programáveis e 24 botões
Seção de playback principal com faders 12 x 60mm livremente programáveis e 40 botões
Seção de programação com teclado numérico, teclas de comando e 5 botões LCD RGB

 © 2013 Martin Professional A/S

Conexões

Saída DMX Artnet
Rede
Lâmpada para desktop de 12 V
Martin
Entrada/saída de energia e interruptor
Portas MIDI opcionais
4 2PS2 USB
Saída VGA para monitor externo
Entrada/ saída de áudio
Saída DVI para monitor externo
4 saídas DMX, 1 entrada DMX
2 conexões wings de expansão para MaxModules

Conexões do painel traseiro M1

 © 2013 Martin Professional A/S

M2GO -M2PC

 © 2013 Martin Professional A/S

Navegando na superfície

4 codificadores digitais de alta resolução com função de avanço
8 botões de função ou de playback programáveis
Grandmaster e batida
M2 GO
Martin
Tela de toque de 3,5 pol. para seleção de parâmetros
Seção de playback principal com faders 10 x 60 mm livremente programáveis e 40 botões
Seção Main Go (Ir para principal)
Seção de programação com teclado numérico, teclas de comando

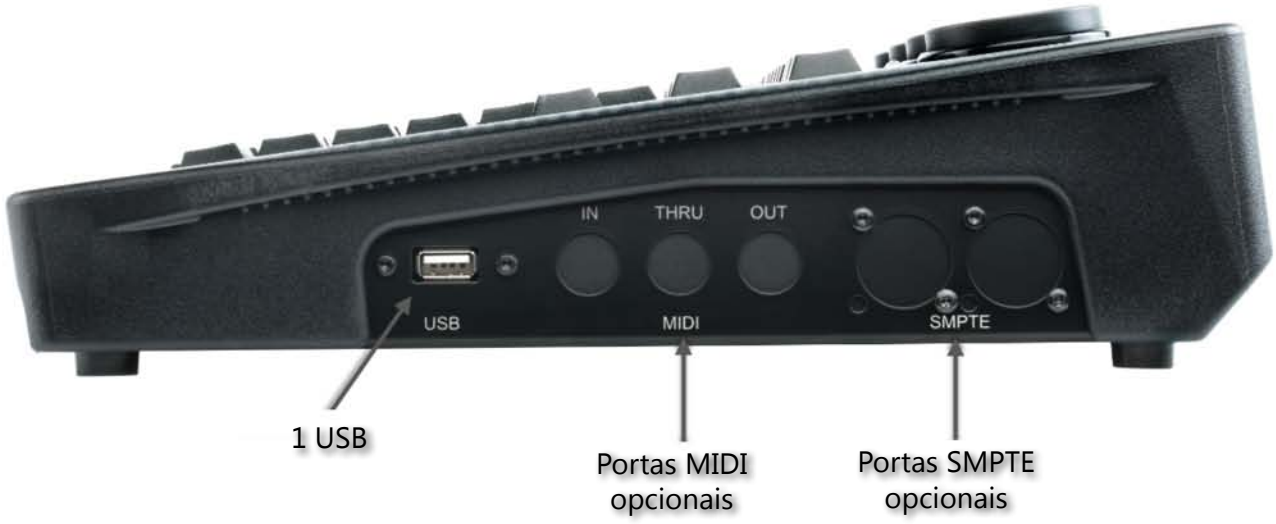
 © 2013 Martin Professional A/S

Conexões

M2GO - Painel traseiro

Entrada de energia CC e interruptor
2 portas DMX
2 portas DMX opcionais
Entrada USB
Lâmpada para desktop de 12 V com dimmer
Trava Kensington

M2PC - Painel traseiro



M2GO/M2PC - Portas laterais

 © 2013 Martin Professional A/S

M-PC

 © 2013 Martin Professional A/S

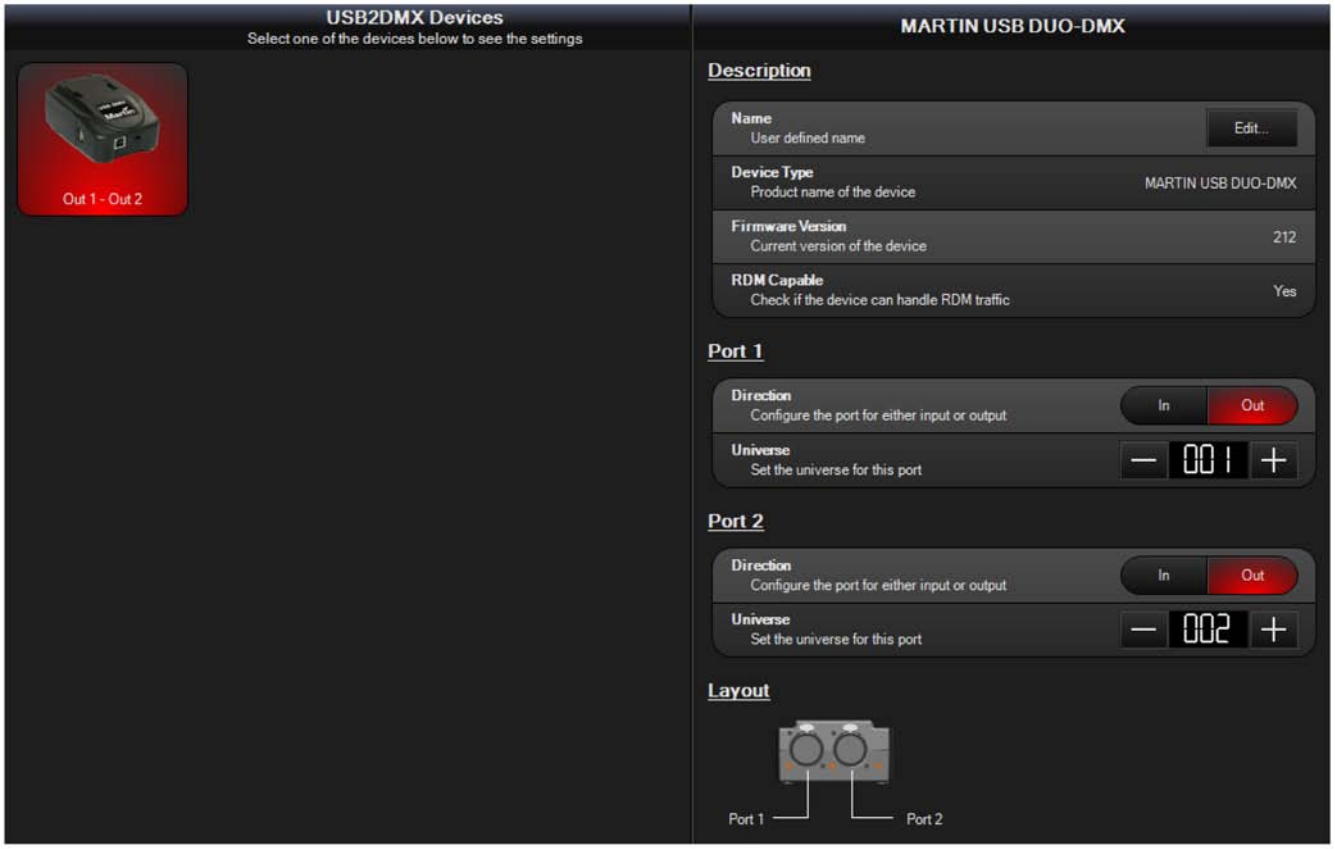
Edição gratuita

A Edição gratuita de M-PC foi projetada para abrir a plataforma da M-Series para uma público mais amplo e permite que ambientes educacionais ou uma pessoa com um orçamento limitado acesse a um sistema de controle de iluminação profissional líder de mercado por meio de um download simples.

Há três maneiras de executar livremente o M-PC:

- Usando um dispositivo compatível com Art-Net; o Universe 1 é acessível gratuitamente.
- Usando um dispositivo Martin Universal ou Duo DMX; Universes 1 e 2 são acessíveis gratuitamente.
- Adicionalmente, a Martin fez uma parceria com a ENTTEC para suportar seu portfolio popular de conversores USB-DMX para a Edição gratuita do M-PC, incluindo o novo ENTTEC USB-DMX Pro MK2.

Conectado ao Martin Universal ou ao DUO DMX, os dispositivos podem ser configurados na área USB2DMX do Menu conforme exibido abaixo.



 © 2013 Martin Professional A/S

Dispositivos Enttec

Antes que quaisquer dispositivos Enttec possam ser usados com o MPC, é necessário instalar drivers que vieram com o dispositivo ou atualizá-los no Gerenciador de Dispositivos do Windows. Na janela Gerenciador de Dispositivos, o dispositivo Enttec aparecerá como “USB Serial Converter” (Conversor serial de USB) na seção “Universal Serial Bus controllers” (Controladores de barramento serial universal). Clique com o botão direito do mouse em “USB Serial Converter” (Conversor serial de USB) na seção “Universal Serial Bus controllers” (Controladores de barramento serial universal).

Para configurar o dispositivo Enttec para uma saída DMX do PMC:

1. Acesse o Menu
2. Navegue até a aba "Show" (Apresentação).
3. Navegue até a seção "General" (Geral)
4. Navegue até a página "Advanced" (Avançado)
5. Na parte inferior da página "Advanced" (Avançado), há uma seção para Enttec
6. Selecione o "modo" apropriado
7. Pressione “Refresh” (Atualizar)
8. Navegue até a aba "System" (Sistema)
9. Navegue até a seção “DMX Settings” (Configurações DMX)
10. Navegue até a página "USB2DMX" - o dispositivo Enttec deverá estar visível aqui.

O dispositivo Enttec agora será a saída DMX para aparelhos conectados ao universo 1.

 © 2013 Martin Professional A/S

Atalhos do teclado

Ctrl + KEY (Travadas usando Scroll Lock: Quando ativada, Ctrl não precisa ser ativada)

A	@	**Excluir**	Limpar
B	Banco	**Shift+Delete**	Excluir
C	Copiar	**Pg Up**	Próximo
D	Tempo de retardo	**Pg Down**	Último
E	Editar	**Barra de espaço**	Main GO (Ir para principal)
P	Tempo de fade	**Backspace**	â
G	Grupo	**TAB**	Pausa principal/Voltar
H	Destacar	**>.**	.
I	Total	**?/**	/
J	Banco anterior	**Home**	Snap
K	Próximo banco	**End**	Liberar
L	Carga	**Home+End**	Snap+Liberar
M	Mover	**End+Home**	Liberar + Snap
N	Desfazer	**-**	-
O	Macro	**+**	+
P	Visualização (Modo cego)	**Enter**	Enter
Q	Sugestão		Modo CV (Futuro)
R	Gravar		Modo Programador (Futuro)
S	Salvar apresentação		Modo Seta (Futuro)
T	Até		
U	Atualizar		
V	Visualização de playback (Futuro)		
W			
X	Menu		
Y	Resolução da correia (Modos de alternância)		
Z	Instantâneo (Futuro)		

 © 2013 Martin Professional A/S

Outros atalhos

Ctrl + F1	Selecionar visualização de tela 1/9	**F1**	Definível pelo usuário
Ctrl + F2	Selecionar visualização de tela 2/10	**F2**	Definível pelo usuário
Ctrl + F3	Selecionar visualização de tela 3/11	**F3**	Definível pelo usuário
Ctrl + F4	Selecionar visualização de tela 4/12	**F4**	Definível pelo usuário
Ctrl + F5	Selecionar visualização de tela 5/13	**F5**	Definível pelo usuário
Ctrl + F6	Selecionar visualização de tela 6/14	**F6**	Definível pelo usuário
Ctrl + F7	Selecionar visualização de tela 7/15	**F7**	Definível pelo usuário
Ctrl + F8	Selecionar visualização de tela 8/16	**F8**	Definível pelo usuário
Ctrl + F9	Banco de visualização alternada	**F9**	Definível pelo usuário
		F10	Definível pelo usuário
		F11	Definível pelo usuário
		F12	Definível pelo usuário

 © 2013 Martin Professional A/S

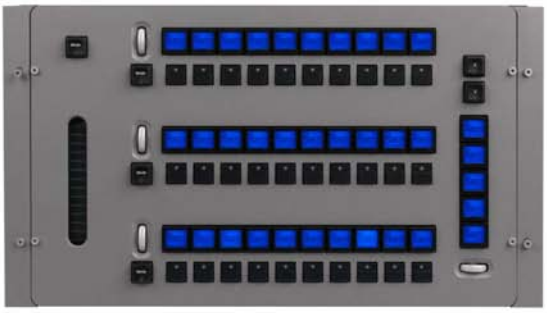
Teclas de playback

Alt + 1	Selecionar Fader 1 (LCD)	**Ctrl + 1**	Fader 1 (Linha superior)	**Ctrl + Shift + 1**	Fader 1 (Linha superior)
Alt + 2	Selecionar Fader 2 (LCD)	**Ctrl + 2**	Fader 2 (Linha superior)	**Ctrl + Shift + 2**	Fader 2 (Linha superior)
Alt + 3	Selecionar Fader 3 (LCD)	**Ctrl + 3**	Fader 3 (Linha superior)	**Ctrl + Shift + 3**	Fader 3 (Linha superior)
Alt + 4	Selecionar Fader 4 (LCD)	**Ctrl + 4**	Fader 4 (Linha superior)	**Ctrl + Shift + 4**	Fader 4 (Linha superior)
Alt + 5	Selecionar Fader 5 (LCD)	**Ctrl + 5**	Fader 5 (Linha superior)	**Ctrl + Shift + 5**	Fader 5 (Linha superior)
Alt + 6	Selecionar Fader 6 (LCD)	**Ctrl + 6**	Fader 6 (Linha superior)	**Ctrl + Shift + 6**	Fader 6 (Linha superior)
Alt + 7	Selecionar Fader 7 (LCD)	**Ctrl + 7**	Fader 7 (Linha superior)	**Ctrl + Shift + 7**	Fader 7 (Linha superior)
Alt + 8	Selecionar Fader 8 (LCD)	**Ctrl + 8**	Fader 8 (Linha superior)	**Ctrl + Shift + 8**	Fader 8 (Linha superior)
Alt + 9	Selecionar Fader 9 (LCD)	**Ctrl + 9**	Fader 9 (Linha superior)	**Ctrl + Shift + 9**	Fader 9 (Linha superior)
Alt + 0	Selecionar Fader 10 (LCD)	**Ctrl + 0**	Fader 10 (Linha superior)	**Ctrl + Shift + 0**	Fader 10 (Linha superior)

Ctrl + Home + 1	Avanço de snap do Fader 1	**Ctrl + Home + Shift + 1**	Retrocesso de snap do Fader 1	**Ctrl + End + 1**	Liberar Fader 1
Ctrl + Home + 2	Avanço de snap do Fader 2	**Ctrl + Home + Shift + 2**	Retrocesso de snap do Fader 2	**Ctrl + End + 2**	Liberar Fader 2
Ctrl + Home + 3	Avanço de snap do Fader 3	**Ctrl + Home + Shift + 3**	Retrocesso de snap do Fader 3	**Ctrl + End + 3**	Liberar Fader 3
Ctrl + Home + 4	Avanço de snap do Fader 4	**Ctrl + Home + Shift + 4**	Retrocesso de snap do Fader 4	**Ctrl + End + 4**	Liberar Fader 4
Ctrl + Home + 5	Avanço de snap do Fader 5	**Ctrl + Home + Shift + 5**	Retrocesso de snap do Fader 5	**Ctrl + End + 5**	Liberar Fader 5
Ctrl + Home + 6	Avanço de snap do Fader 6	**Ctrl + Home + Shift + 6**	Retrocesso de snap do Fader 6	**Ctrl + End + 6**	Liberar Fader 6
Ctrl + Home + 7	Avanço de snap do Fader 7	**Ctrl + Home + Shift + 7**	Retrocesso de snap do Fader 7	**Ctrl + End + 7**	Liberar Fader 7
Ctrl + Home + 8	Avanço de snap do Fader 8	**Ctrl + Home + Shift + 8**	Retrocesso de snap do Fader 8	**Ctrl + End + 8**	Liberar Fader 8
Ctrl + Home + 9	Avanço de snap do Fader 9	**Ctrl + Home + Shift + 9**	Retrocesso de snap do Fader 9	**Ctrl + End + 9**	Liberar Fader 9
Ctrl + Home + 0	Avanço de snap do Fader 10	**Ctrl + Home + Shift + 0**	Retrocesso de snap do Fader 10	**Ctrl + End + 0**	Liberar Fader 10

 © 2013 Martin Professional A/S

Módulos M-Series



 © 2013 Martin Professional A/S

Conexões

Painel traseiro do módulo Max

 © 2013 Martin Professional A/S

Playback

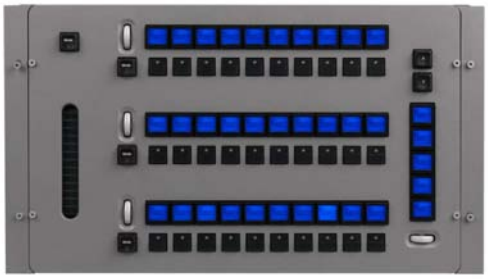
Playback do módulo Max

Usando os mesmos faders e botões de alta qualidade como o Maxxyz Compact, o módulo Playback inclui 10 faders motorizados com 15 botões LCD e uma seção mestre Go (Ir), expandindo as capacidades de playback de um console M-Series. Até 16 módulos Playback podem ser adicionados a um módulo M-Series Cerebrum, console Maxxyz, M1, M6, M2GO, M2PC e MPC. Como o outro módulo M-Series, o módulo Playback vem com um dongle MPC integrado e 2 portas DMX integradas - o perfeito console de playback.

- 10 x Faders de playback motorizados, cada um deles com um botão LCD dinamicamente identificado (para identificar/ativar o playback) e dois botões de função atribuíveis
- 10 x botões de pausa/voltar
- 10 x botões Go (Ir)
- 10 x botões Flash
- 5 x botões LCD de navegação com roda de rolagem
- Seção Master Go (Ir para mestre)
- Tecla MPC integrada (sem visualizador 3D)

 © 2013 Martin Professional A/S

Botão



Módulo Max Button

O Módulo Button M-Series é um sonho que se torna real para qualquer operador de console de iluminação. Com uma demanda cada vez mais crescente por um acesso mais direto a shows ao vivo, o módulo Button oferece até 30 botões de acesso direto personalizáveis. Cada linha de 10 botões LCD e 10 botões LCD é individualmente atribuível às listas de sugestões, grupos, aparelhos ou pré-ajustes e a uma roda de rolagem para acesso direito a outros bancos, páginas ou linhas. Um conjunto de cinco botões LCD, duas setas para cima/para baixo e uma roda de rolagem oferecem acesso direto às funcionalidades relacionadas a cada linha de botões. Uma correia codificadora conveniente proporciona um acesso flexível aos recursos como tempo, velocidade e opções futuras. O módulo Button - como os outros módulos da M-Series - vem com um dongle MPC integrado e duas portas DMX integradas. O módulo Button da M-Series também funciona com o novo software Maxedia 4 para chamar sugestões, transições e outras funções. A correia codificadora integrada pode ser atribuída como um dissolvente manual entre as sugestões, bem como para definir o tempo de transição e a intensidade.

- 3 linhas de 10 x botões LCD de função
- 5 x botões LCD de navegação com roda de rolagem
- Correia para fader digital para controles de intensidade, velocidade e sincronismo
- Botões de modo para atribuir um modo operacional a cada linha
- Modo de botão Playback e modos de seleção de aparelho de iluminação, grupo e pré-ajuste disponíveis
- Tecla MPC integrada (sem visualizador 3D)

 © 2013 Martin Professional A/S

Submaster

Módulo Max Submaster

O Módulo Submaster da M-Series fornece ao usuário um adicional de 24 alças de controles para listas de sugestões, sobreposições, submasters ou inibições. Combinado a um módulo M-Series Cerebrum, Maxxyz Console, M1, M6, M2GO, M2PC ou MPC, o módulo Submaster é muito fácil de usar e relativamente barato, integrando uma estação de 24, 48 ou mesmo 96 faders com capacidades totais de luzes em movimento. Muitas páginas de 24 faders podem ser chamadas a qualquer momento. Como os outros módulos M-Series, o módulo Submaster vem com um dongle MPC integrado e 2 portas DMX integradas - o perfeito console para apresentação teatral.

- 24 x faders não motorizados com um único botão de função (suporta todos os tipos de listas de sugestões)
- Visor de 40 caracteres para identificação
- 5 x botões LCD de navegação com roda de rolagem
- Tecla MPC integrada (sem visualizador 3D)

 © 2013 Martin Professional A/S

USB DUO DMX

A caixa USO DUO DMX permite que um usuário adicione duas saídas DMX físicas extras em qualquer sistema M-Series. A caixa em si não retém quaisquer licenças adicionais para universos extras, apenas oferece as saídas físicas com cinco pinos. A caixa pode ser configurada para fornecer duas saídas extras ou duas entradas extras ou uma combinação de Entrada/Saída. Consulte a seção USB2DMX para configurar caixas USB DUO DMX conectadas.

 © 2013 Martin Professional A/S

Ether2DMX8

Ether2DMX8 é um roteador DMX de alta capacidade e muito mais! Como um roteador DMX, traduz o protocolo Art-Net em universos DMX de entrada/saída, mas também pode ser usado como um mesclador DMX, um hub divisor DMX, um dispositivo contra falha de segurança, playback de sugestões e monitor do visualizador DMX. Como uma extensão do console M1, fornece oito portas DMX adicionais e inclui a licença DMX exigida. Quando conectado a um PC autônomo, o Ether2DMX8 também é a chave de licença do M-PC e oferece oito universos DMX.

Configuração da unidade Ether2DMX8 em um modo de saída Art-Net para uso com um console:

Mx Series - O pré-ajuste é usado para uma saída DMX em todas as oito portas de qualquer fonte Art-net que usa o intervalo de endereço 2.x.x.x. Isso inclui todos os consoles M-Series e muitos outros controladores de iluminação no mercado.

Os pré-ajustes de fábrica são acessados no Menu n°1. Use a tecla MENU para iniciar a navegação e, em seguida, pressione ENTER para entrar no Menu n°1.
Use as teclas de seta para navegar até a seção "Factory Presets" (Pré-ajustes de fábrica)
Use as teclas de seta para navegar até a opção de pré-ajuste "Mx Series"
Pressione Enter.

Use as setas para cima e para baixo para definir o intervalo do Universo desejado. Confirme com OK (botão Enter)

DMX 1	DMX 2	DMX 3	DMX 4	DMX 5	DMX 6	DMX 7	DMX 8
DMX Out	DMX Out	DMX Out	DMX Out	DMX Out	DMX Out	DMX Out	DMX Out

Endereço IP 2.x.x.x
Sub-rede: 255.0.0.0

Nota: As unidades Ether2DMX8 conectadas podem ser configuradas remotamente em um console M-Series por meio do menu Network (Rede). Consulte a seção Dispositivos Art-Net.

 © 2013 Martin Professional A/S

M-SYNC

O M-Sync é um dispositivo USB simples que permite que o código de tempo SMPTE seja colocada diretamente no console M-Series M1, M2GO, M2PC, M-PC, Cerebrum. O dispositivo USB M-Sync tem dois conectores XLR de três pinos para entrada/saída de código de tempo que suporte um código de tempo LTC a 24, 25, 29,97 e 30 quadros por segundos. Pode ser conectado a uma porta USB em um PC ou a um console M-Series. O M-Sync permite que o software M-Series leia os sinais LTC (Código de tempo linear) para uma sincronização de sugestões perfeita com dispositivos externos como sistemas de playback de som ou de vídeo. O M-Sync exige uma configuração zero e a configuração específica do Código de Tempo pode ser acessada por meio do Menu do Console. Consulte a seção do Código de Tempo.

 © 2013 Martin Professional A/S

Martin One-Key

A Martin One-Key

A Martin Professional One-Key é um conceito do futuro na distribuição do software de iluminação que elimina a inconveniência de armazenar licenças de software no hardware DMX. Esse dongle USB simples pode armazenar uma ou mais licenças e protege o software contra as cópias ilegais.

A Martin One-Key simplifica uma distribuição de software, melhora a proteção e protege os investimentos. Todas as aplicações baseadas em PC da Martin Professional compartilham eventualmente esse mesmo método de proteção.

As licenças de software não precisam mais ser armazenadas no hardware DMX que se torna obsoleto após alguns anos ou, pior, apresenta defeitos e torna o software inutilizável.

Com a Martin One-Key, adicionar um novo software é um processo de alguns cliques; não há necessidade de esperar que uma caixa seja oferecida. Além, a Martin One-Key permite que qualquer usuário tente usar o software Martin Professional durante um período de teste de 45 dias com todos os recursos.

A Martin One-Key oferece pacotes dos seguintes produtos:

- Kit LightJockey 2™
- Kit de universos M-PC-Basic 8™
- Kit de universos M-PC-Basic 64™
- MSD5 Gold™
- MSD5 Live™
- MSD5 Live-4™
- Controle do sistema P3-PC

Além disso, proprietários da Martin One-Key podem solicitar aplicações de software adicionais ao comprar somente uma licença de software.

- LightJockey 2 (somente 4 códigos de licença de universo)
- M-PC Basic (somente 8 códigos de licença de universo max)
- M-PC Pro (somente 64 códigos de licença de universo max)
- Licenças MSD5 no site www.martinshowdesigner.com

 © 2013 Martin Professional A/S

Universos DMX adicionais

Adicionar mais universos a um sistema M-Series pode ser obtido de inúmeras maneiras. Cada console é capaz de uma quantidade máxima de universos baseados em uma potência de processador interno. A tabela abaixo mostra o limite de universos disponíveis para os consoles M-Series.

Console	Quantidade de universos padrão	Disponível com hardware/licenças adicionais
M-PC	2 (Edição gratuita)	64 universos
M2PC	4 (2 portas físicas DMX)	64 universos
M2GO	4 universos	8 universos
M1	4 universos	32 universos
Módulo Max Cerebrum	2 Portas DMX 32 disponíveis totais por meio do protocolo Art-Net	32 universos
Maxxyz Compact (Legado)	4 Portas DMX 32 disponíveis totais por meio do protocolo Art-Net	32 universos
Maxxyz & Maxxyz + (Legado)	8 Portas DMX 32 disponíveis totais por meio do protocolo Art-Net	32 universos

Normalmente falando, adicionar mais produtos do controlador Martin a um sistema M-Series disponibiliza mais universos. A tabela abaixo mostra quantos universos são adicionados a um sistema quando o dispositivo relevante é adicionado.

Acessório adicional	Quantidade de universos adicionados	Número de peça:
4 Pacotes de licença universal (Pode ser instalado diretamente nos consoles M2GO e M1 para fornecer universos adicionais permanentemente por meio do protocolo Art-Net).	4 universos	N/P 36322139808013
Módulo Playback da M-Series	2 universos	N/P 90732180
Módulo Submaster da M-Series	2 universos	N/P 90732170
Módulo Button da M-Series	2 universos	N/P 90732160
Módulo Programador da M-Series	2 universos	N/P 90732150
Ether2DMX8	8 universos	N/P 90758130
M-PC Basic	8 universos	N/P 90732070 (Pacote completo) N/P 70758480 (Licença básica e uma tecla) N/P 39808017 (Licença básica somente)
M-PC Pro	64 universos	N/P 90732010 (Pacote completo) N/P 70758470 (Licença pró e uma tecla) N/P 39808016 (Licença pró somente)
Interface USB DUO DMX	A interface DMX permite duas saídas extras por meio de USB, mas não retém uma licença para universos adicionais. Somente podem haver universos de saída em um sistema ou ser usados como portas DMX de entrada	N/P 90703010

© 2013 Martin Professional A/S

Nota: Todos os módulos M-Series portam uma Licença "Pró" para destravar o M-PC para o pacote completo de 64 universos.

Nota: Se dispositivos adicionais estiverem conectados a um sistema M-Series para adicionar mais universos, eles deverão permanecer conectados ao sistema, pois, caso contrário, os universos extras não ficarão mais disponíveis.

 © 2013 Martin Professional A/S

Menu de Referência

O Menu (acessado ao pressionar o botão "Menu" no painel dianteiro do console ou selecionando "Menu..." no menu suspenso "Visualizações") oferece acesso ao gerenciamento de arquivo de exibição, caminho de exibição, muitas configurações de usuário, relatórios de exibição, diagnóstico do console e outras informações e ferramentas úteis.

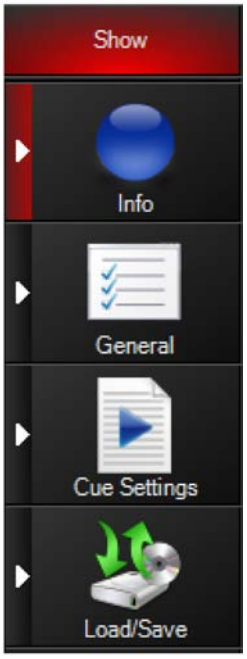
Ao pressionar o botão, o menu abre Exibir > Caminho.
Na borda esquerda da tela, é possível ver as seções em que o menu se dividiu: Mostrar, Rede e Sistema.

Mostrar (Padrão)	Insira e edite seu caminho, exibições de nome, carregue e salve os arquivos em várias mídias e veja as estatísticas em sua exibição como vários aparelhos, sugestões, tamanho do arquivo de exibição, etc.
Rede	Edite as opções para a Rede Max-Net, os dispositivos Art-Net e configuração, configure as opções de conectividade CITP e OSC, Max Remote.
Sistema	Veja qual versão do software está executando, ajuste data e hora e também o tempo de DMX e acesse várias ferramentas de diagnóstico e gestão de arquivo.

Na parte inferior da tela, é possível ver as listas para Exibir Nome e Arquivo Atual e também a linha de comando. Abaixo da linha de comando, estão os botões "Ajuda" e "Fechar". Pressionar "Fechar" vai fechar a janela do menu e voltar à tela anterior. Observação aos usuários de M-PC: Alguns itens do menu não podem aparecer no M-PC, pois são específicos ao console do hardware.

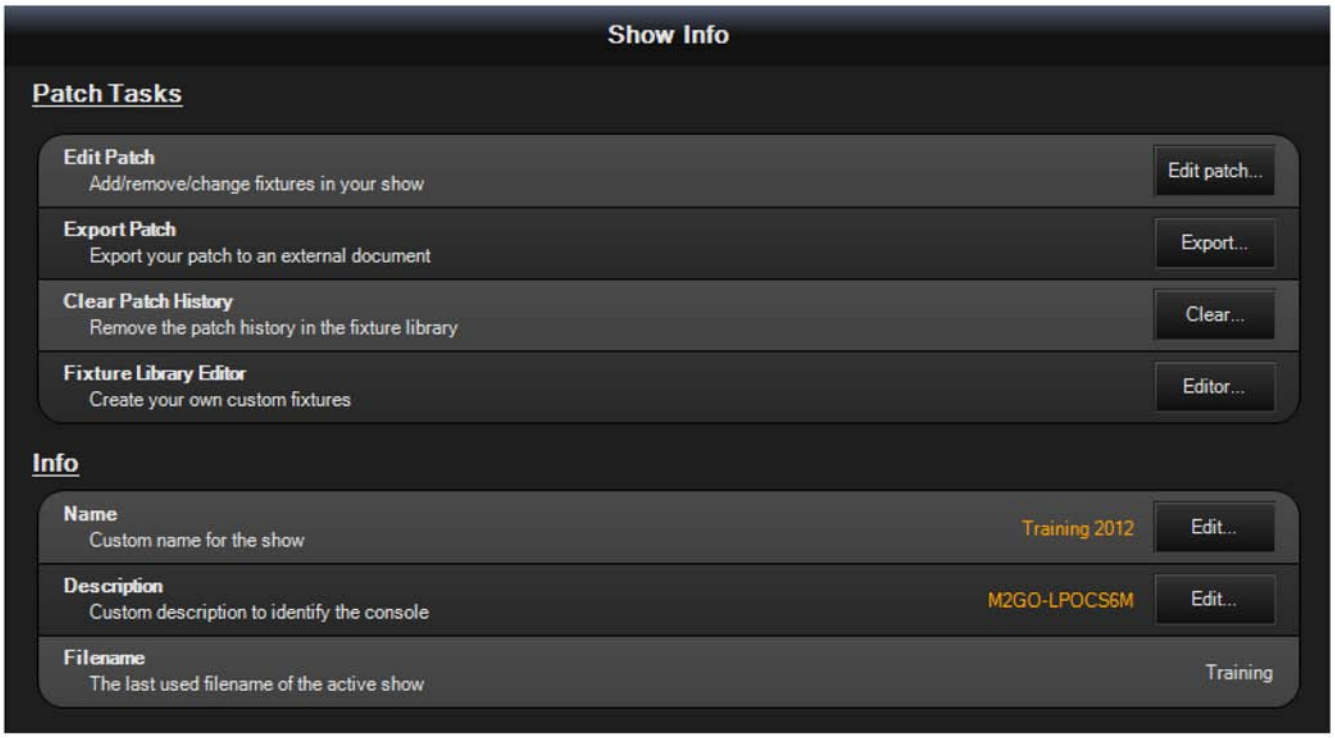
 © 2013 Martin Professional A/S

Show (Exibir)



A aba Exibir dá acesso a várias configurações específicas a seu arquivo. É possível também acessar o caminho e salvar o arquivo aqui.

Conexão



Configuração geral para exibir 'xxxxxx'

Editar conexão...

Use "Editar Caminho" para adicionar aparelhos à exibição. Para mais informações sobre os caminhos dos aparelhos, consulte Adicionar aparelhos ao caminho.

Exportar a conexão...

Cria um relatório do caminho do aparelho no arquivo de exibição atual. Pode ser conveniente para impressão ou referência durante a pré-produção.

 © 2013 Martin Professional A/S

Ao exportar o caminho, três arquivos são salvos no disco: o arquivo xml com o nome que escolher, MaxxyzPatch.xslt e MaxxyzPatch.css. Para visualizar o relatório, verifique se todos os três arquivos estão na mesma pasta, depois use seu navegador favorito para abrir o arquivo xml. Se estiver compartilhando o relatório, envie os arquivos xslt e css junto. O arquivo também pode ser aberto no Microsoft Excel. Selecione o arquivo "esquema" XSLT quando perguntado pelo Excel para assegurar o formato e layout adequado.

Mostrar configurações

Renomear a exibição...

A exibição "Nome" é usada ao criar automaticamente nomes de arquivo para salvar. Para alterar o nome de exibição, clique neste botão, escreva um novo nome e aperte Enter.

> ***O nome de exibição e do arquivo são coisas bem diferentes. O nome de exibição identifica a exibição, por exemplo "The Rolling Rocks" pode ser o nome de exibição, já que o nome do arquivo pode ser "Londres" "Nova York" "Paris", mas a exibição ainda vai ser "The Rolling Rocks".***
> ***O nome de exibição é usado para identificar a exibição na rede, que atualmente é suada por MaxRemote e MaxNET.***

Configurações Gerais

O submenu Configurações Gerais permite manipular os dados de exibição, como configurações, caminho e gerenciamento de arquivo e visualizar estatística na exibição carregada atualmente.

Grupos de Parâmetros

Atribuição de canal

O painel de atribuições de canal é usado para configurar como os parâmetros do aparelho são agrupados e exibidos para controle manual. É possível mover qualquer parâmetro a qualquer grupo de parâmetros e é possível ajustar a ordem de exibição dos parâmetros dentro de um grupo. Há um grupo especial chamado "Escondido" para parâmetros de aparelho que não você não quer disponibilizar para controle manual.

 © 2013 Martin Professional A/S

Pop-up automático quando são detectados canais não atribuídos

Se abrir um arquivo de exibição que contenha aparelhos que não estão incluídos na biblioteca instalada, pode abrir uma janela pop-up pedindo para atribuir os parâmetros do aparelho ao grupo. Não é necessário fazer isso, mas será preciso de quiser controlar esses parâmetros manualmente. É possível desabilitar o pop-up automático com este botão.

Para atribuir um parâmetro a um grupo de parâmetros

Na imagem acima, Transição e Cerâmica não são atribuídos a um grupo de parâmetro. Queremos colocá-los no grupo de Efeitos de Iluminação.

1. Pressione "Transição" na coluna esquerda.
2. Pressione o grupo Efeitos de Iluminação no canto superior direito da tela.
3. Pressione a tecla de flecha direita verde na tela para adicionar "Transição" ao grupo de Efeitos de Iluminação.
4. Pressione "Cerâmica" na coluna esquerda.
5. Pressione a tecla de flecha direita verde na tela para adicionar "Cerâmica" ao grupo de Efeitos de Iluminação.

Os parâmetros podem ser reorganizados para adequar suas preferências pessoais, usando também esta janela. Por exemplo, queremos ter Zoom e Foco disponíveis no grupo de Intensidade.

1. Pressione o botão do grupo Iluminação no canto superior direito da tela. A coluna à direita vai mostrar todos os parâmetros atualmente no grupo de Iluminação.
2. Selecione Zoom e pressione a tecla da flecha esquerda para movê-la para a coluna à esquerda.
3. Selecione Foco e pressione a tecla da flecha esquerda para movê-la para a coluna à esquerda.
4. Pressione o botão do grupo Intensidade no canto superior direito da tela.
5. Pressione Zoom e pressione a tecla da flecha direita para movê-la para a coluna à esquerda (grupo de intensidade)
6. Pressione Foco e pressione a tecla da flecha direita para movê-la para a coluna à esquerda (grupo de intensidade)

Agora, quando se seleciona qualquer aparelho com atributo de Zoom ou Foco, esses atributos vão aparecer no grupo de parâmetro de Intensidade.

Início

Preferences
Start Automatically
Will automatically load the most recent showfile at startup
Check Cuelist Rate
Display a notification when the cuelist rate is not set to default
Restore Cuelist Rate
Restore all rate values, including custom cuelist rate values, to their defaults
Restore...

Preferências de Início

Mostrar início

Esperar no início

Por padrão, o console vai esperar selecionar um arquivo de exibição para carregar antes de iniciar. É possível ajustar o console para carregar automaticamente o arquivo de exibição mais recente ao pressionar este botão.

Taxa da lista de sugestões

Uma lista de sugestões pode receber uma taxa de playback customizada, usando as ferramentas "Taxa". Para mais informações sobre as ferramentas, consulte Modificando o Tempo Global da Sugestão

 © 2013 Martin Professional A/S

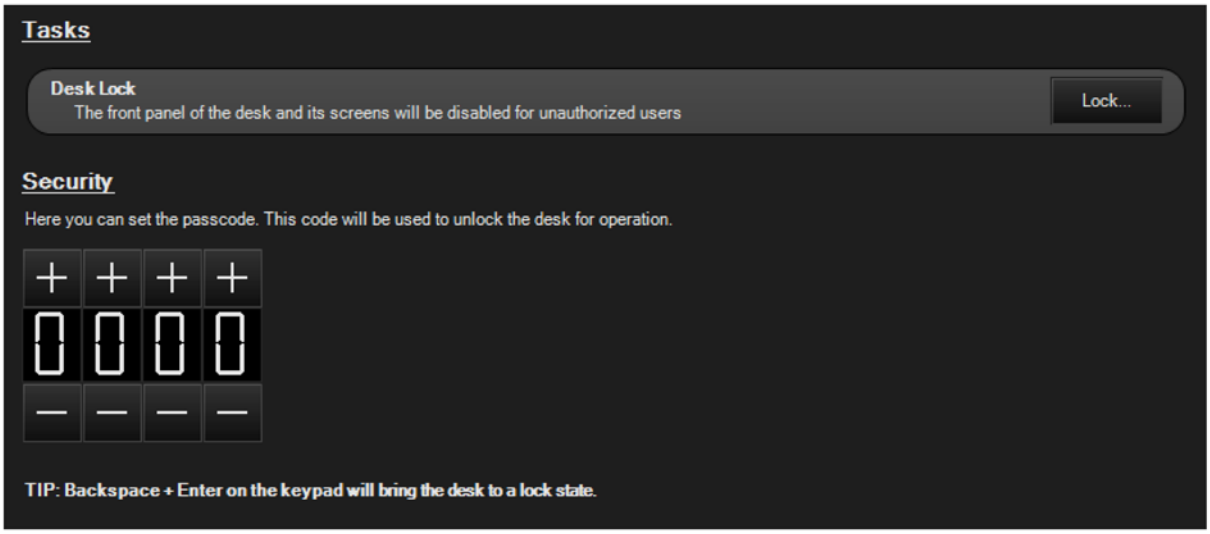
Verifique no começo

Quando o console carrega o arquivo de exibição, uma caixa de diálogo vai aparecer em pop-up perguntando se gostaria de definir todas as taxas de lista de sugestões a seu estado padrão (100%). É possível suprimir esta janela ao desabilitar este botão.

Restaure os valores da taxa

Pressione este botão para restaurar todos os valores, incluindo os valores de taxa da lista customizada a esses padrões.

Bloqueio do Painel de Controle


Tasks
Desk Lock
The front panel of the desk and its screens will be disabled for unauthorized users
Lock...
Security
Here you can set the passcode. This code will be used to unlock the desk for operation.
0 0 0 0
TIP: Backspace + Enter on the keypad will bring the desk to a lock state.

Configuração do Painel de Controle

Bloqueio

Pode ser usado para travar a mesa, assim nenhum usuário não autorizado pode acessar. Quando travado, o painel dianteiro da mesa está desabilitado, assim como as telas. As alterações feitas nos potenciômetros e botões não vão afetar a aparência do palco.

Trava da mesa ligada/desligada

Pressione este botão para travar a mesa. Aparecerá uma janela pop-up pedindo para confirmar se deseja travar o console. Pressione "Sim" para travar o console ou "Não" para abortar.

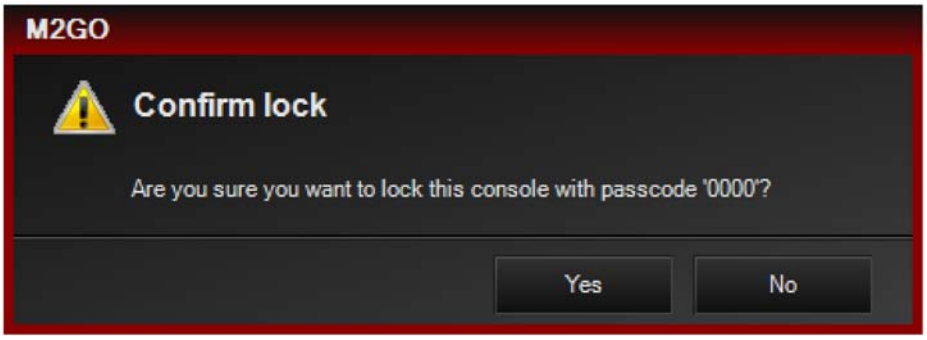
Senha

Ajuste a um código de quatro dígitos de sua escolha. Este código será usado para destravar a mesa para operação.

 © 2013 Martin Professional A/S

Atalho para travar a mesa

É possível travar a mesa rapidamente usando o teclado numérico. Pressione backspace + Enter pra trazer travar a mesa. Será necessário confirmar o travamento...
Também é possível atribuir Travamento de Console à tecla F. A tecla F vai precisar ser apertada duas vezes para confirmar o comando TRAVAR. Consulte Botões Programáveis.

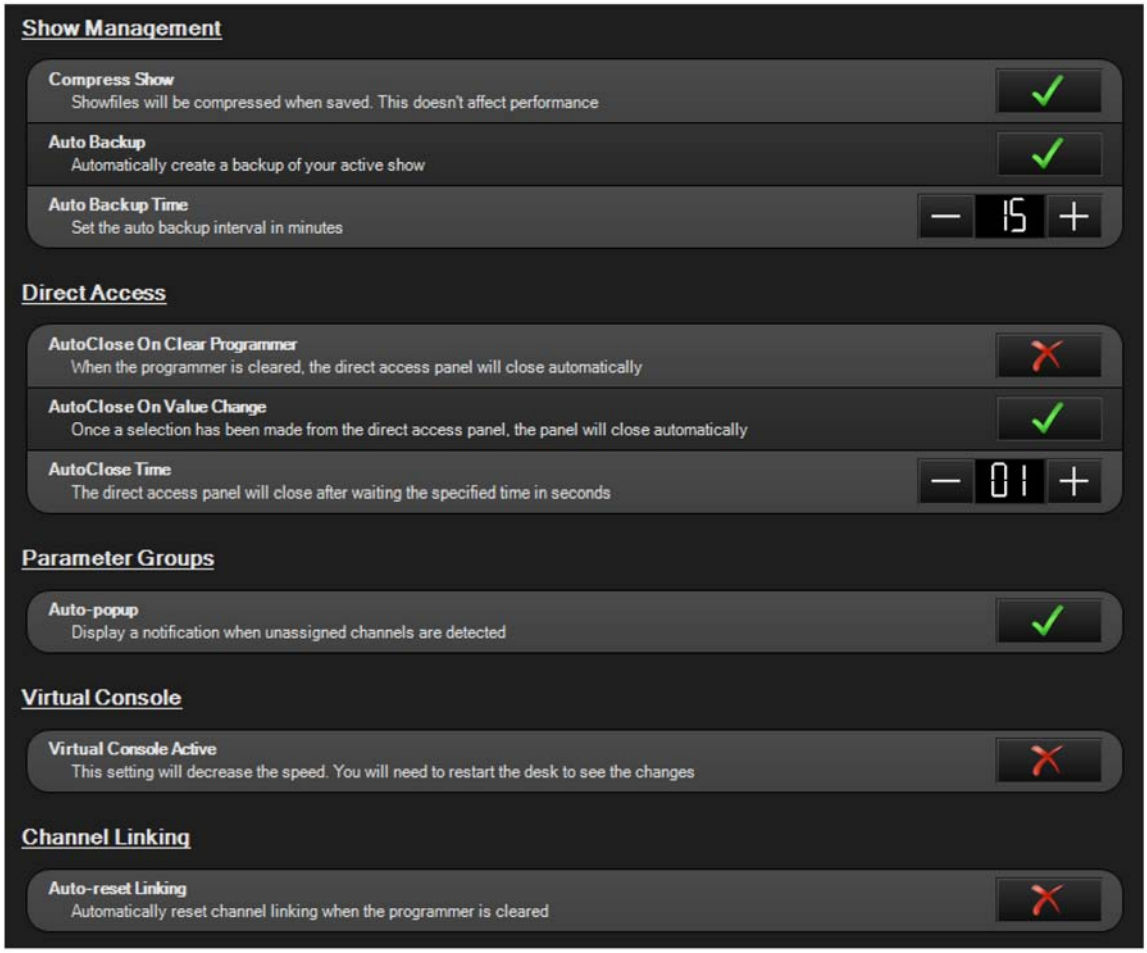


 © 2013 Martin Professional A/S

Destravar a mesa

Para destravar uma mesa travada, insira o código de 4 dígitos que foi definindo antes de travar a mesa.

 © 2013 Martin Professional A/S


Show Management
Compress Show
Showfiles will be compressed when saved. This doesn't affect performance
Auto Backup
Automatically create a backup of your active show
Auto Backup Time
Set the auto backup interval in minutes
15
Direct Access
AutoClose On Clear Programmer
When the programmer is cleared, the direct access panel will close automatically
AutoClose On Value Change
Once a selection has been made from the direct access panel, the panel will close automatically
AutoClose Time
The direct access panel will close after waiting the specified time in seconds
01
Parameter Groups
Auto-popup
Display a notification when unassigned channels are detected
Virtual Console
Virtual Console Active
This setting will decrease the speed. You will need to restart the desk to see the changes
Channel Linking
Auto-reset Linking
Automatically reset channel linking when the programmer is cleared

Mostrar gerenciamento

Backup automático

Habilitar para fazer o console criar automaticamente um back de seu arquivo de exibição usando o intervalo definido aqui. O intervalo padrão é de 15 minutos.

Observe também que sempre que criar uma nova exibição ou carregar um arquivo, a série M vai gerar um arquivo de exibição no diretório de backup etiquetado como "antes de criar a última" ou "antes de carregar a última."

Comprimir exibição

Quando habilitado, os arquivos de exibição salvos em um drive externo como um drive de dica serão comprimidos. É recomendado deixar esta opção habilitada, já que não afeta o desempenho e pode economizar algum espaço no drive.

Acesso Direto

Aqui é possível definir o comportamento padrão para o painel de acesso direto.

AutoClose no programador limpo

Quando o programador está limpo, o painel de acesso direto vai fechar automaticamente.

AutoClose em alteração de valor

Depois que a seleção tiver sido feita a partir do painel de acesso direto, este vai fechar automaticamente depois de esperar o tempo especificado aqui.

Console Virtual

O console virtual é uma representação na tela do painel dianteiro do hardware. No software M-PC, o console virtual é usado em lugar de uma superfície de controle do hardware.

 © 2013 Martin Professional A/S

Ativo/Inativo

Habilite o console virtual aqui. Será necessário reiniciar a mesa para ver esta alteração.

Relacionamento do canal

Redefinir automaticamente o relacionamento

Normalmente, as configurações de relacionamento do canal vão continuar, mesmo quando limpar o programador. Habilite o 'redefinir automaticamente o relacionamento' quando o programador estiver limpo. Para mais informações sobre relacionamento do canal, consulte o capítulo Relacionamento de FX.

Ajustes de Sugestões

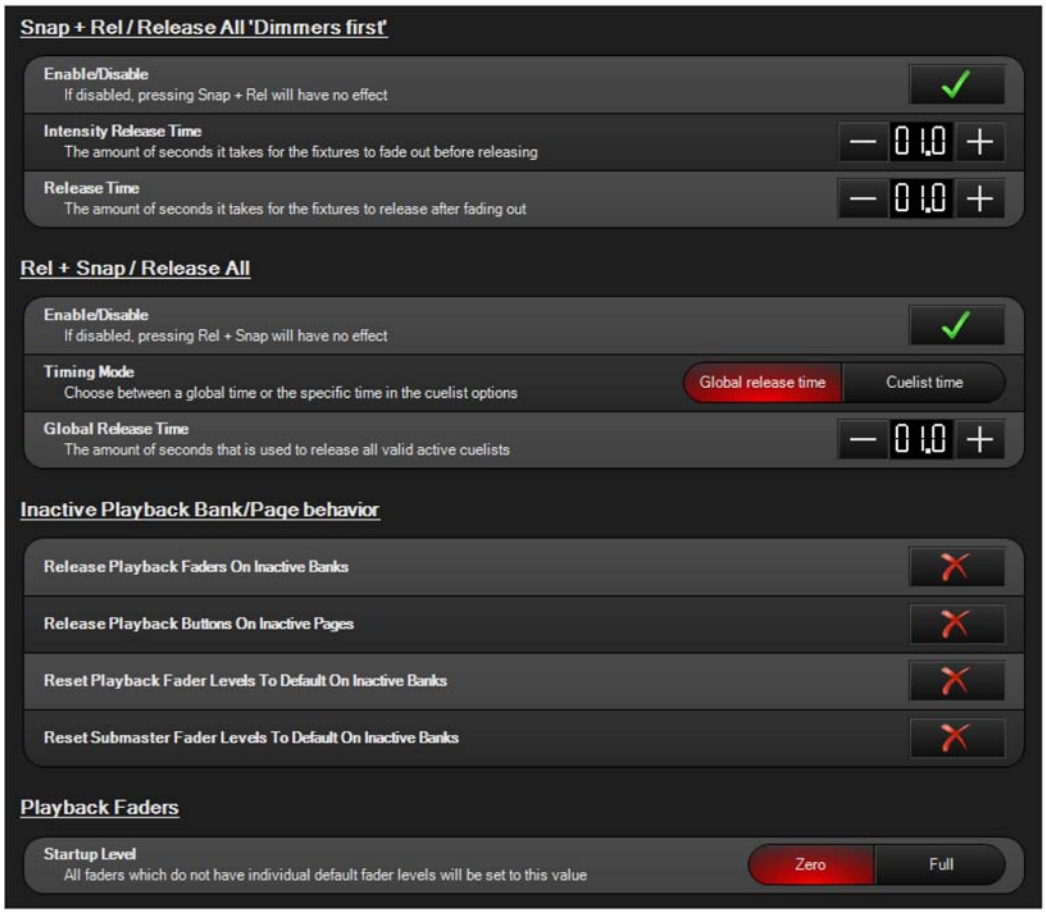
Tempo de Fade de Sugestões

Tempos de fade de sugestões programáveis

A tela de tempos de fade da sugestão permite configurar os nove tempos de fade apresentados na seção "Tempo" da janela Opções de Registro. É possível definir esses valores aqui. O tempo armazenado no número 6 do campo será usado como tempo de fade de sugestão padrão, caso nenhum outro seja selecionado.

Para aceitar as alterações, pressione "Aplicar". Para cancelar as alterações, basta navegar desta tela sem pressionar "Aplicar." Para definir essas opções aos padrões de fábrica instantaneamente, pressione "Padrão."

 © 2013 Martin Professional A/S


Snap + Rel / Release All 'Dimmers first'
Enable/Disable
If disabled, pressing Snap + Rel will have no effect
Intensity Release Time
The amount of seconds it takes for the fixtures to fade out before releasing
01.0
Release Time
The amount of seconds it takes for the fixtures to release after fading out
01.0
Rel + Snap / Release All
Enable/Disable
If disabled, pressing Rel + Snap will have no effect
Timing Mode
Choose between a global time or the specific time in the cuelist options
Global release time
Cuelist time
Global Release Time
The amount of seconds that is used to release all valid active cuelists
01.0
Inactive Playback Bank/Page behavior
Release Playback Faders On Inactive Banks
Release Playback Buttons On Inactive Pages
Reset Playback Fader Levels To Default On Inactive Banks
Reset Submaster Fader Levels To Default On Inactive Banks
Playback Faders
Startup Level
All faders which do not have individual default fader levels will be set to this value
Zero
Full

Snap + Rel / Libere todos os 'dimmers primeiro'

Ao habilitar, pressionar e segurar "Snap" e pressionar "Rel" vai fazer que todas as listas de sugestões ativas e válidas sejam liberadas ao diminuir a intensidade do aparelho a zero, depois liberar os aparelhos ao estado padrão. É uma maneira conveniente e elegante de limpar a aparência do palco antes de começar uma música nova.

On/Off

Ativa ou desativa esta função. Se desabilitado, pressionar Snap + Rel não terá nenhum efeito.

Tempo de liberação de intensidade

Defina o tempo que os aparelhos levam para diminuir antes de liberar.

Tempo de liberação

Defina o tempo que os aparelhos levam para liberar antes do 'fade out'.

Rel + Snap / Liberar todos

Quando habilitado, segurar 'Rel' e apertar "Snap" vai fazer que todos os parâmetros em todas as listas de sugestões ativas e válidas sejam liberados simultaneamente. A intensidade do aparelho não será liberada primeiro.

On/Off

Ativa ou desativa esta função. Se desabilitado, pressionar Rel + Snap não terá nenhum efeito.

Modo de tempo

Escolha "Tempo de liberação global" ou "tempo da lista de sugestões." O tempo de liberação global vai usar o ajuste abaixo enquanto o tempo para a lista de sugestões vai usar o tempo definido nas opções de cada lista de sugestões afetada.

Tempo de liberação global

Se o "tempo da lista de sugestões global" estiver habilitado, este é o tempo que Rel + Snap vai usar para liberar todas as listas de sugestões ativas e válidas.

 © 2013 Martin Professional A/S

Nota: As listas de sugestões marcadas como "Ignorar Liberação Global" não vai responder aos comandos Rel + Snap e Snap + Rel. Essas listas de sugestões devem ser liberadas diretamente.

Comportamento de página/banco de playback inativo

Um banco ou página é chamado de "Inativo" quando não está mais visível no painel dianteiro do console ou os módulos conectados ao console.

Libere os potenciômetros de playback nas páginas inativas

Configurar a "On" vai fazer que as listas de sugestões que estão em todos os bancos/páginas que ficaram inativos (escondidos da visualização) sejam liberados. Por exemplo, vamos dizer que está tocando uma música no banco 10. No final da música, pressione "Banco Seguinte", passando para o banco 11. Se tiver habilitado esta função, todas as listas de sugestões visíveis no banco 10, mas não no 11, serão liberadas.

Libere os níveis do potenciômetro de playback a padrão nos bancos inativos

Da mesma maneira que as listas de sugestões nos bancos inativos podem ser liberados, o console também define os potenciômetros no playback das listas aos níveis padrões. O nível do potenciômetro padrão pode ser definido na Janela de Atribuições de Função.

Libere os botões de playback nas páginas inativas

Os playbacks no módulo de botão externo pode exibir o mesmo comportamento que os playbacks no console ou módulos.

Redefinir os níveis do potenciômetro de submaster a padrão nos bancos inativos

Quando ligado, os submasters também serão enviados a um nível de zero, caso o Nível do Potenciômetro no Início seja zero, mas não serão afetados se o nível de início for ajustado a completo. Os masters de grupo não são afetados por esta configuração. Os submasters individuais podem ser definidos para ignorar este comando nas opções da lista de sugestões da(s) submaster(s) desejada(s). Consulte "Opções de Submaster" para mais informações.

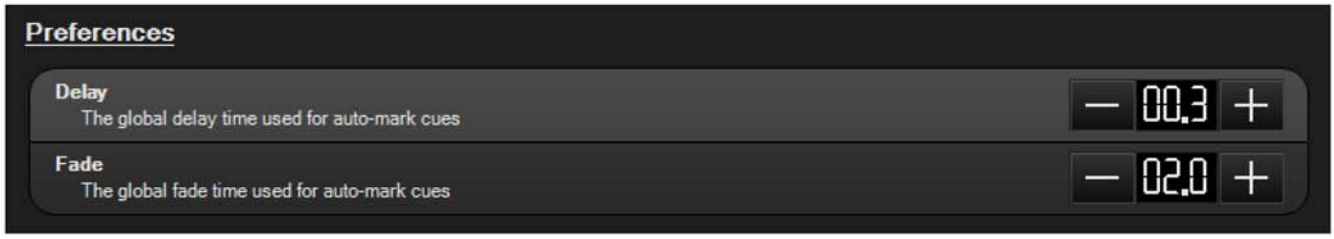
Potenciômetros de playback

Nível de início

No início do console, todos os potenciômetros que não têm níveis padrão individual podem ser definidos a "Zero" ou "Total."

Para aceitar as alterações, pressione "Aplicar". Para cancelar as alterações, basta navegar desta tela sem pressionar "Aplicar." Para definir essas opções aos padrões de fábrica instantaneamente, pressione "Padrão."

Sugestão Mark



Tempo de sugestão de marca global

Atraso

Define o tempo de atraso global usado para sugestões de marca automática.

Fade

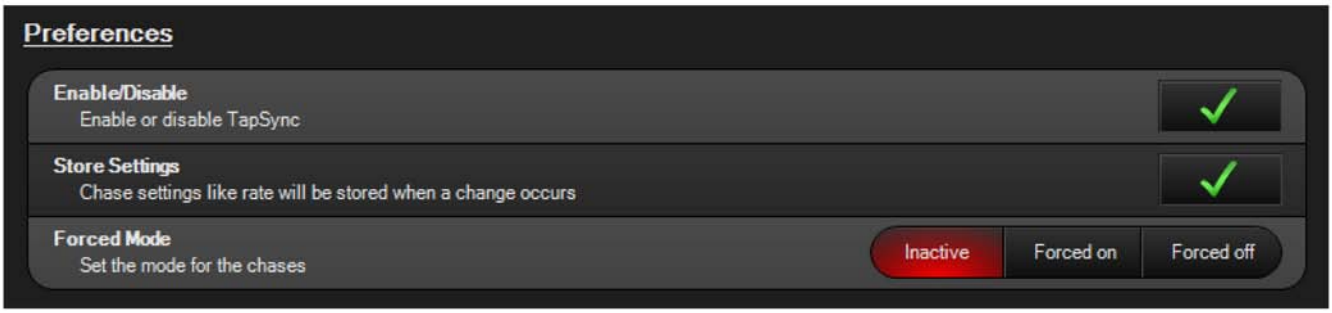
Define o tempo de fade global usado para sugestões de marca automática.

 © 2013 Martin Professional A/S

Para mais informações sobre Sugestões de Marca, consulte Marcação Automática.

Para aceitar as alterações, pressione "Aplicar". Para cancelar as alterações, basta navegar desta tela sem pressionar "Aplicar." Para definir essas opções aos padrões de fábrica instantaneamente, pressione "Padrão."

TapSync



TapSync

Usando o TapSync, é possível definir rapidamente a taxa de uma cadeia. Aqui é possível definir as opções globais para o TapSync.

Habilitado/Desabilitado

Armazenar Configurações (como taxa)

Quando habilitado, as configurações de cadeia como taxa serão armazenadas tão logo sejam alteradas. Se estiver desabilitada, a configuração de correia vai voltar aos padrões no início seguinte do console.

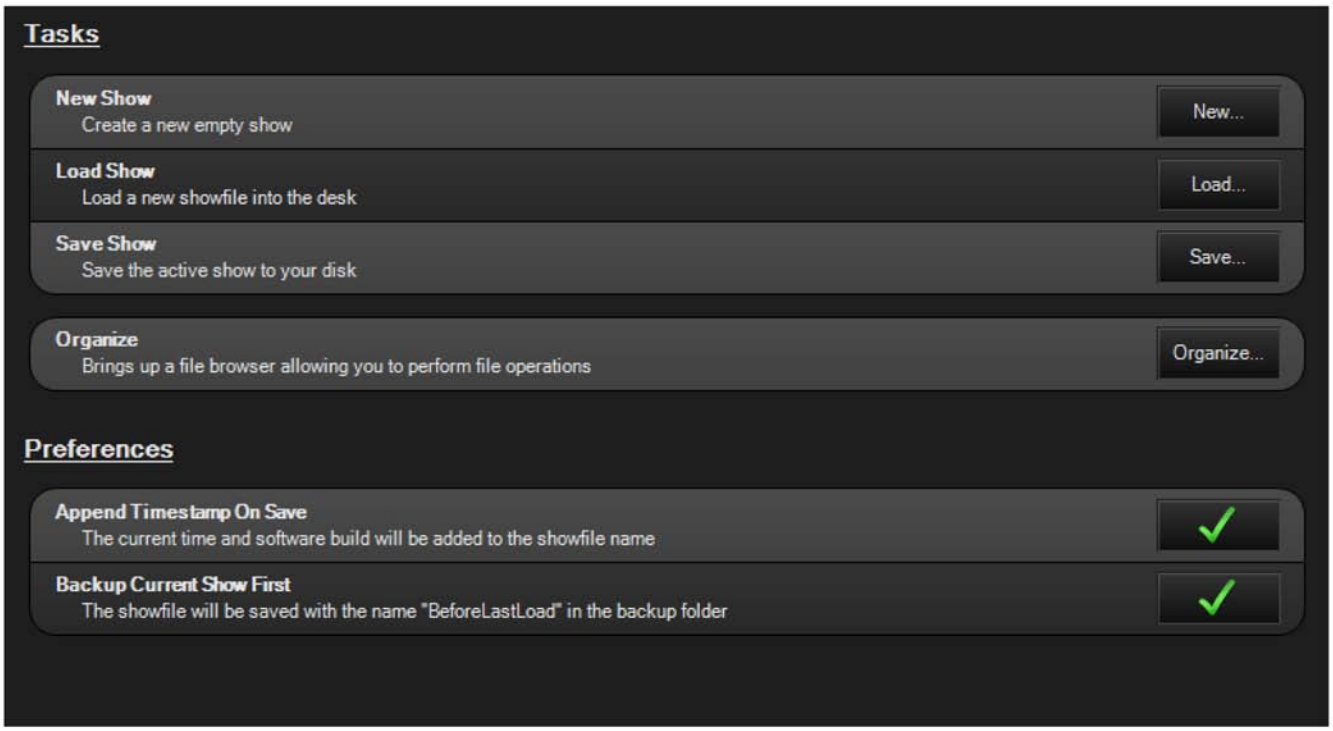
Modo Forçado

Configuração do modo forçado em "On" vai forçar o TapSync a "On" para todas as cadeias. Configuração de "Off" vai forçar o TapSync a "Off" para todas as cadeias. Definir para "Inativo" vai fazer que todas as cadeias para usar as configurações de TapSync individual. Pode ser útil se desejar assegurar que todas as cadeias têm o mesmo comportamento durante a execução ou programação.

Para aceitar as alterações, pressione "Aplicar". Para cancelar as alterações, basta navegar desta tela sem pressionar "Aplicar." Para definir essas opções aos padrões de fábrica instantaneamente, pressione "Padrão."

 © 2013 Martin Professional A/S

Carregar/Salvar


Tasks
New Show
Create a new empty show
New...
Load Show
Load a new showfile into the desk
Load...
Save Show
Save the active show to your disk
Save...
Organize
Brings up a file browser allowing you to perform file operations
Organize...
Preferences
Append Timestamp On Save
The current time and software build will be added to the showfile name
Backup Current Show First
The showfile will be saved with the name "BeforeLastLoad" in the backup folder

Mostrar gerenciamento

Salvar a exibição atual...

Salve uma cópia do arquivo da exibição atual.

> ***Depois, a cópia não será mais modificada. O software salva e aparece o "ESTADO" exato do atual.***
> ***Qualquer outra alteração não é adicionada a este arquivo.***
> ***A razão é que não permitiria os backups definitivos da exibição (por ex.: "Ensaio Geral" ou "Staples Center")***
> ***Substituir o arquivo de exibição no banco de dados pode causar perda de programação, caso a exibição não seja salva novamente com o nome desejado primeiro.***

Carregando uma apresentação...

Carregar um novo arquivo de exibição na mesa. O arquivo atual será substituído, então salve uma cópia antes de carregar o novo.

Criar uma nova apresentação...

Crie um novo, esvazie o arquivo. O arquivo atual será substituído, então salve uma cópia antes de carregar o novo.

Organizar...

Traz um navegador de arquivo permitindo realizar as operações como copiar, mover e excluir.

Anexar as indicações para salvar

Quando está ativa, esta função acrescenta o tempo atual e o software ao nome do arquivo quando salvar a exibição.

Primeira exibição atual de backup

O arquivo de exibição será salvo com o nome "BeforeLastLoad" na pasta de backup. Pode ser usado para armazenar uma exibição sobrescrita acidentalmente.

 © 2013 Martin Professional A/S

Ajustes de Sugestões

Salvar os ajustes de sugestões...

Permite salvar suas configurações de sugestão a um arquivo externo. Se tiver configurações diferentes da padrão, é possível usar este arquivo para configurar rapidamente um novo arquivo.

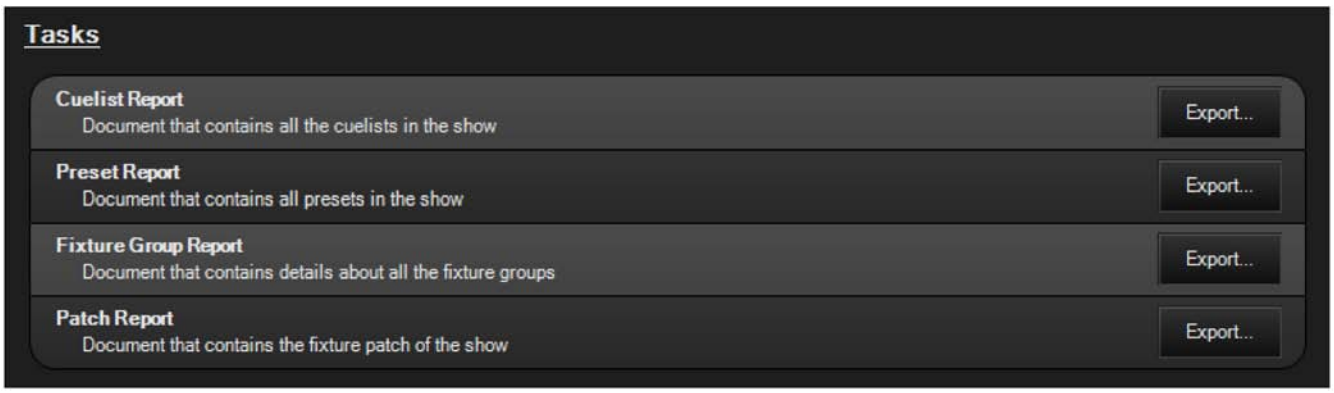
Carregar os ajustes de sugestões...

Carregar um arquivo de configurações salvo anteriormente. As configurações de sugestão serão substituídas pelas configurações no arquivo.

Carregar os padrões de fábrica

Todas as configurações de lista de sugestões serão definidas para esses padrões de fábrica.

Relatórios



Exportar lista de sugestões...

Exporta um bom relatório xml de todas as listas de sugestões no arquivo. Pode ser muito útil ao manter um grande arquivo. Três arquivos são salvos no disco: o arquivo xml com o nome que escolher, CuelistReport.xslt e CuelistReport.css Para visualizar o relatório, verifique se todos os três arquivos estão na mesma pasta, depois use seu navegador favorito para abrir o arquivo xml. Se estiver compartilhando o relatório, envie os arquivos xslt e css junto.

Exportar pré-definições...

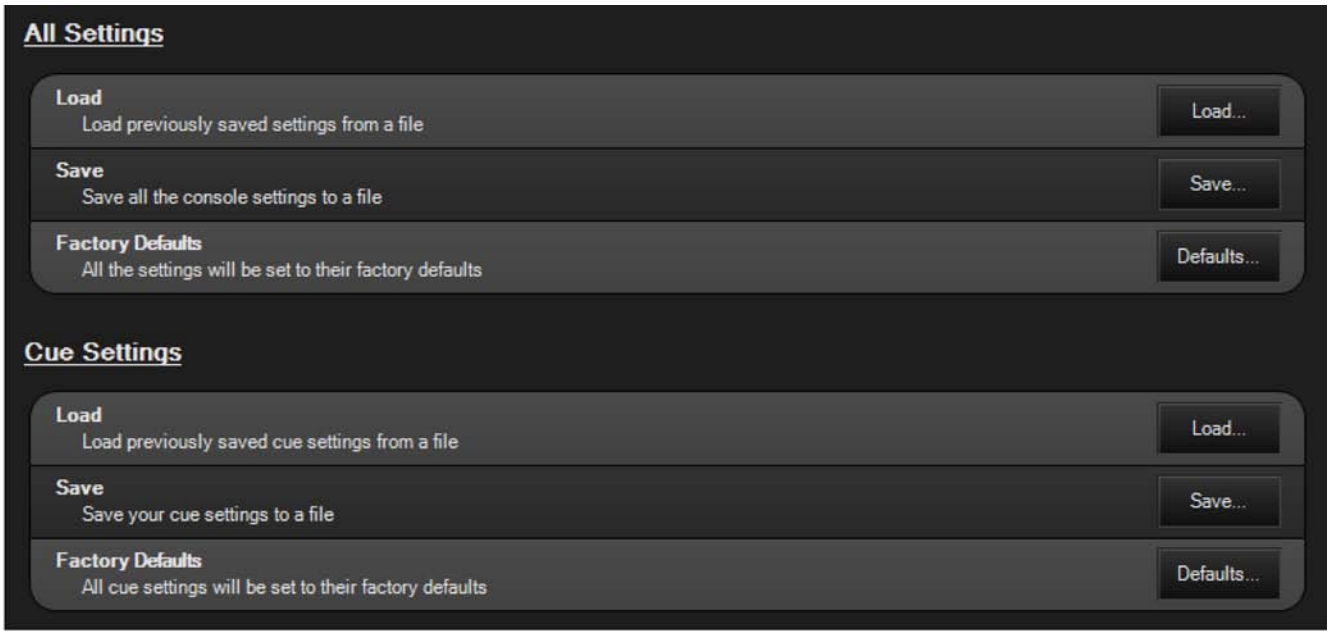
Cria um relatório de todas as pré-configurações no arquivo de exibição atual. Usando esse recurso, é possível limpar facilmente as pré-configurações para uma exibição, eliminando aquelas que não foram usadas e consolidando as redundantes. Três arquivos são salvos no disco: o arquivo xml com o nome que escolher, PresetUsageReport.xslt e PresetUsageReport.css. Para visualizar o relatório, verifique se todos os três arquivos estão na mesma pasta, depois use seu navegador favorito para abrir o arquivo xml. Se estiver compartilhando o relatório, envie os arquivos xslt e css junto.

Exportar grupo de aparelhos

Pressione este botão para salar um relatório com os detalhes sobre todos os grupos de aparelhos registrados no arquivo. Como as duas funções de relatório anteriores, esta vai salvar três arquivos que podem estar na mesma pasta para exibir corretamente.

 © 2013 Martin Professional A/S

Todas as configurações



Nota: Além do layout da tela e dos grupos de parâmetros, toda configuração de menu que foi confirmada ao apertar "Aplicar" são consideradas parte de "Todas as configurações."

Salvar os ajustes...

Vai permitir nomear e salvar um arquivo com todas as configurações do console.

Carregar os ajustes...

É possível carregar as configurações salvas previamente de um arquivo.

Carregar os padrões de fábrica

Vai trazer uma caixa de confirmação para assegurar que deseja carregar as configurações padrão de fábrica. Pressione sim para carregar os padrões de fábrica. Se desejar manter as configurações atuais, salve-as antes de carregar os padrões de fábrica.

Carregar/Salvar Layouts de Tela

Os Layouts de Tela podem ser salvos em um dispositivo USB para usar em outros sistemas da Série M.

Tasks
Load Screen Layouts
Load previously saved screen layouts from a file
Load...
Save Screen Layouts
Save your screen layouts as a backup or import them into another show
Save...
Factory Screen Layouts
All the screen layouts will be set to their factory defaults
Defaults...
Remove All Screen Layouts
Clears all screen layouts from the show
Remove...

 © 2013 Martin Professional A/S

Estatística

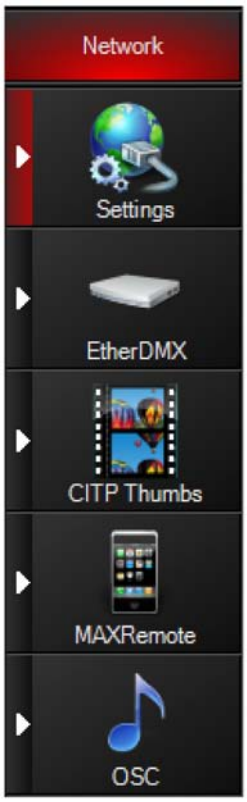
Estatística para apresentação 'xxxxxxxxxx'

É possível ver vários dados relacionados ao arquivo de exibição.

Arquivo de exibição	Tamanho do arquivo de exibição em MB.
Tipo do aparelho	O número de diferentes tipos de aparelhos conectados no arquivo de exibição.
Fixture (Aparelho)	O número de aparelhos conectados no arquivo de exibição. É seguido por uma tabela mostrando os números de aparelhos conectados para cada tipo.
Grupo de Aparelhos	Número de grupos de aparelhos registrados na exibição.
Canal lógico	Número de canais de dmx reais conduzidos pelo arquivo de apresentação.
Universo DMX	O número de universos usados no arquivo de exibição. É seguido por uma tabela mostrando vários canais de dmx usados em cada universo e o número de aparelhos conectados no universo.
Preset	O número de pré-configurações registrados na apresentação e quanta memória consome.
Lista de sugestões	Número de listas de sugestões armazenadas na exibição.
Sugestão	O número de sugestões no arquivo de apresentação e quanta memória consome.

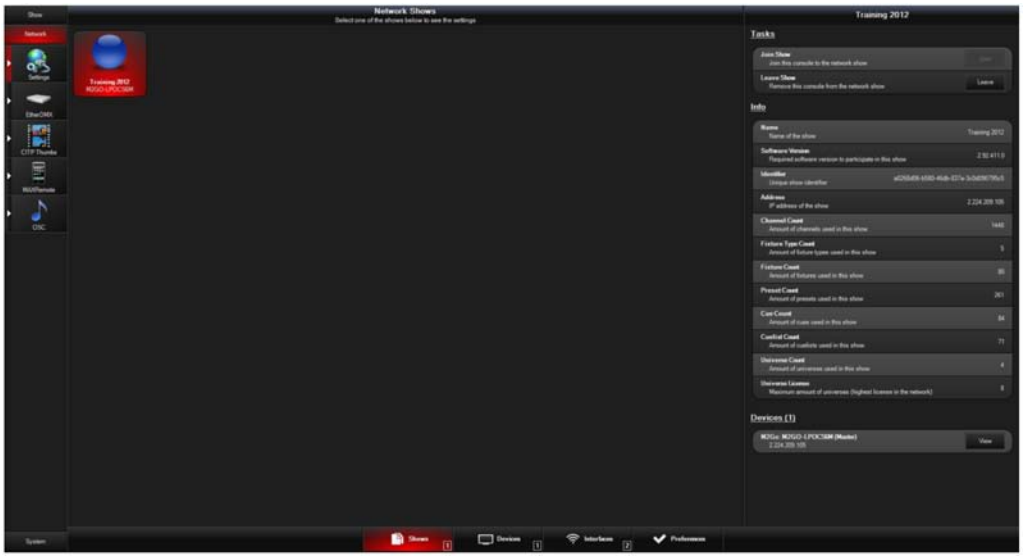
 © 2013 Martin Professional A/S

Rede



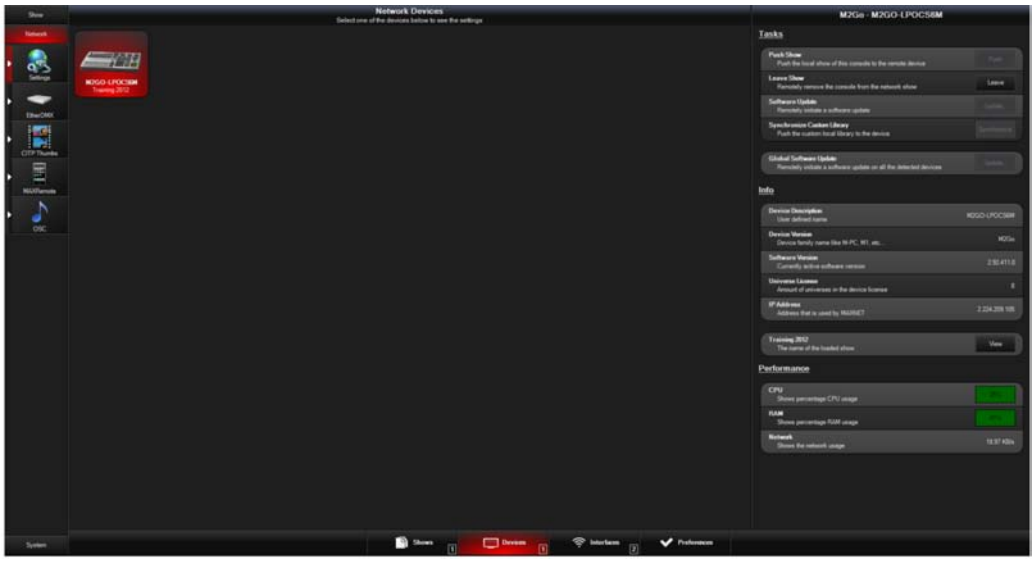
A aba Rede permite acessar várias configurações relacionadas a Artnet e redes remotas disponíveis no console.

Ajustes



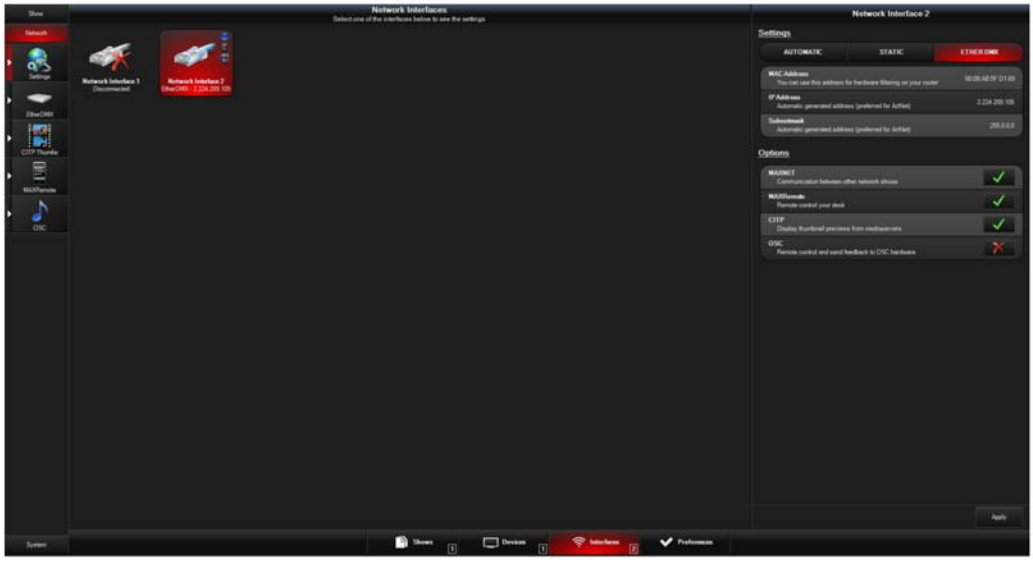
A página de Apresentações mostra informações sobre o arquivo de rede atual

 © 2013 Martin Professional A/S



A janela de Dispositivos de Rede vão mostrar todos os consoles da Série M na rede

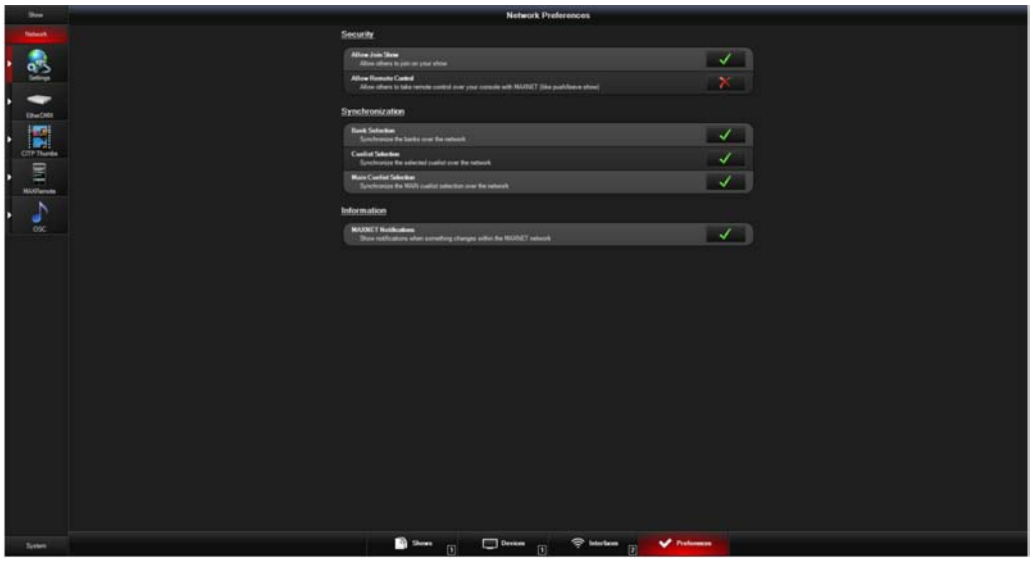
Na janela acima, é possível selecionar um console na rede e empurra o arquivo atual para o console selecionado para operar como um Console de Backup.



Janela de Interfaces de Rede

A janela das interfaces da rede vai mostrar os dois adaptadores de rede para o console. A interface 1 é a porta "Remota" usada para conectar os Consoles da Série M e os sistemas Maxedia juntos e a Interface 2 é a porta "EtherDMX" também conhecida como porta Art-Net. As configurações do endereço de IP podem ser configurados para cada interface nesta janela e MAXNET, MAXRemote, CITP e OSC podem ser habilitados ou desabilitados na interface também.

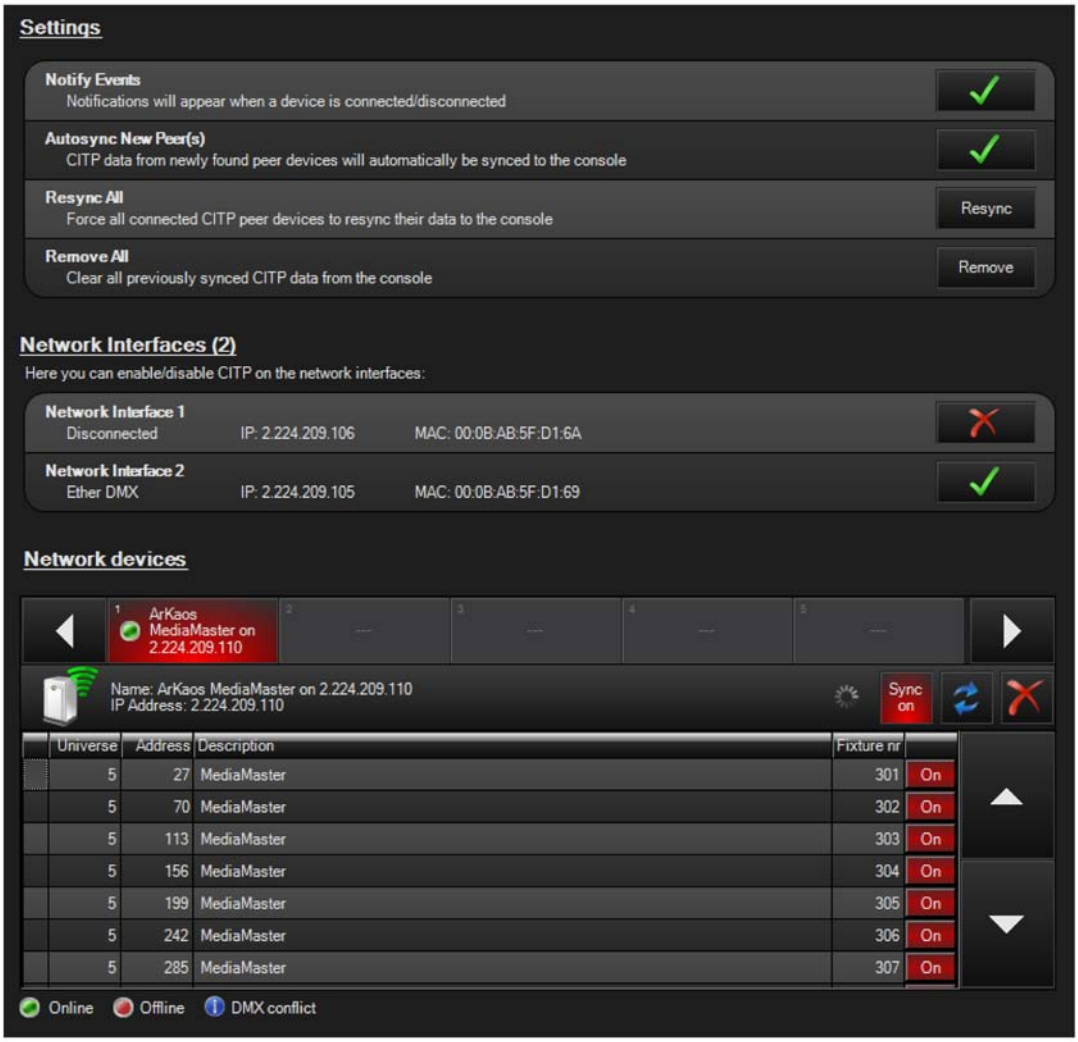
 © 2013 Martin Professional A/S



Janela de Preferências de Configurações de Rede

 © 2013 Martin Professional A/S

Dicas CITP



Protocolo do Transporte de Interface do Controlador v1.1

O CITP permite que o console receba os 'thumbnails' e outros dados dos servidores de mídia anexados. Esta representação gráfica de parâmetros que pode facilitar a programação do servidor de mídia. A Série M é compatível com os CITP v1.1. CITP funciona automaticamente quando o dispositivo está no mesmo intervalo de IP como console. A comunicação de CITP é baseada no endereço de DMX do Servidor de Mídia anexado - supondo assim que as configurações de rede estão corretas e o dispositivo é direcionado adequadamente; deve aparecer na janela superior e começar a sincronizar automaticamente.

Notificar eventos

Quando "Notificar Eventos" estiver habilitado, uma janela deslizante aparece na parte inferior da tela principal, indicando quando um dispositivo está conectado ou desconectado da rede.

Novo(s) par(es) com sincronismo automático

Os dados de CITP dos dispositivos em pares recém descobertos serão sincronizados automaticamente ao console.

Ressincronizar tudo

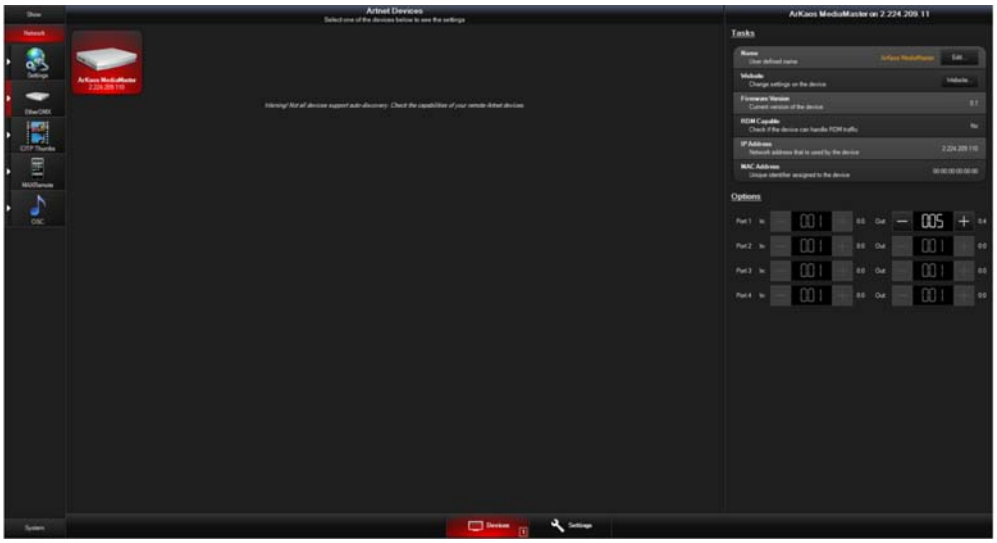
Pressione Ressincronizar tudo para forçar todos os dispositivos em pares de CITP conectados para ressincronizar os dados ao console.

Remover tudo

Pressionar este botão vai apagar todos os dados de CITP previamente sincronizados a partir do console.

 © 2013 Martin Professional A/S

Dispositivos de rede



Os dispositivos EtherDMX vão mostrar todos os dispositivos Art-Net presos.

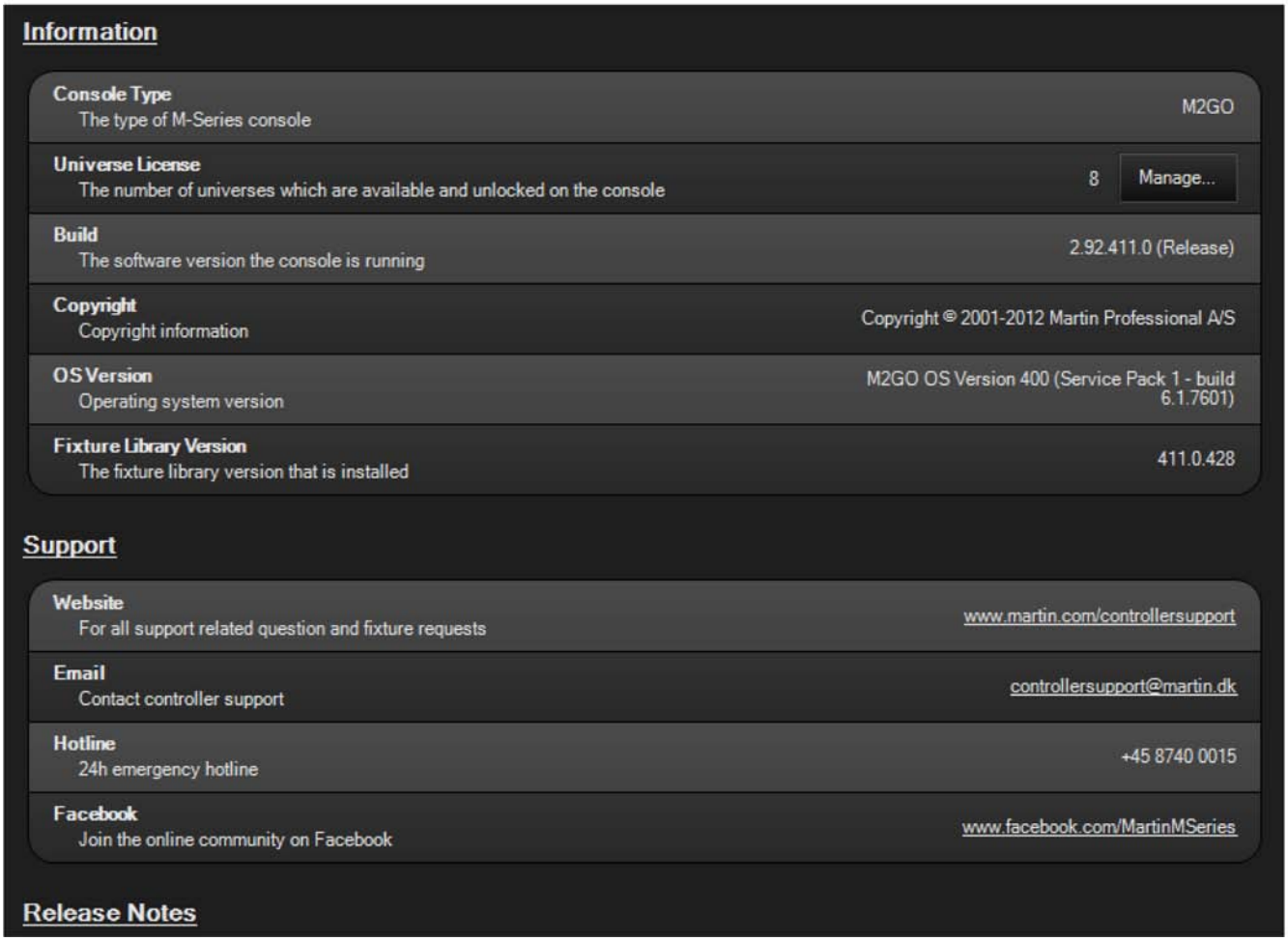
 © 2013 Martin Professional A/S

Sistema

A aba do sistema oferece o acesso a várias tarefas relacionadas ao sistema e também configurações.

 © 2013 Martin Professional A/S

Sobre



Informações de Licença...

Sobre licenciamento

O console M1 pode ser reprogramado com pacotes de licença que contêm 4 Universos em cada. Podem ser inseridos até 3 pacotes.
O console M2GO pode ser reprogramado com pacotes de licença que contêm 4 Universos em cada. Somente 1 pacote de licença extra pode ser adicionado.

Informação de licença

O botão de informação da licença abre o CodeMeter WebAdmim, permitindo gerenciar suas licenças instaladas.

 © 2013 Martin Professional A/S

Solicite a licença de add-on...

Se quiser adquirir licença de add-on para seu console, é possível fazer de modo fácil. Pressione este botão para salvar um arquivo chamado “LicenseInfo.WibuCmRaU” a um drive externo. Envie este arquivo em seu distribuidor para identificação do console. Vão enviar outro arquivo com o mesmo nome, que contém as informações da sua nova licença. Carregue este novo arquivo, usando o botão "Aplicar a licença de add-on..." abaixo.

Aplique a licença de add-on...

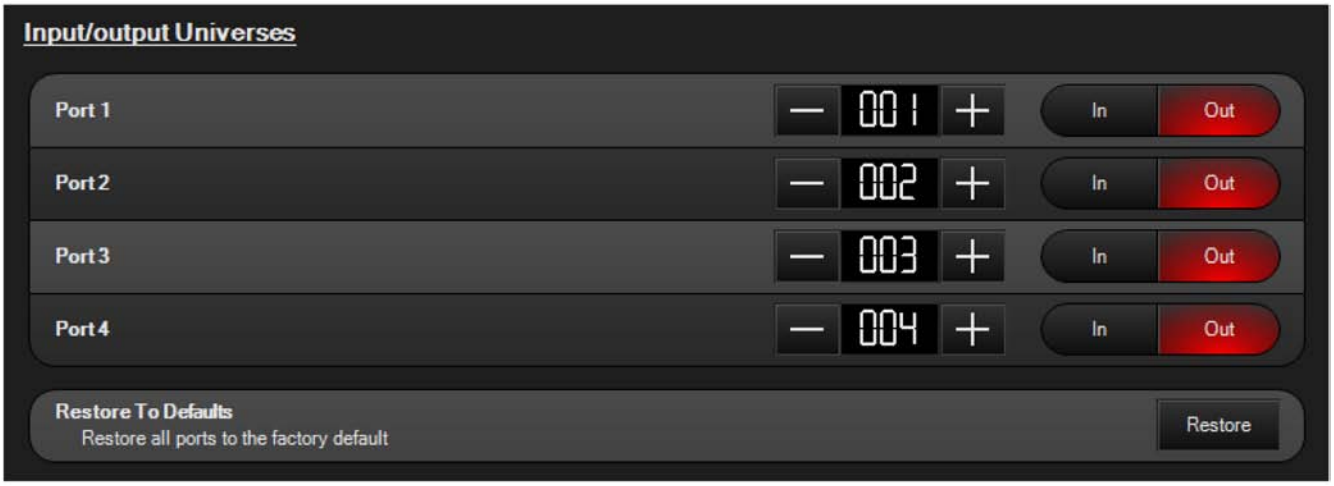
Ao adquirir uma licença de add-on, será enviado um arquivo chamado “LicenseInfo.WibuCmRaU.” Pressionar este botão permite carregar este arquivo a partir de um drive externo. Quando a licença for aplicada, recomenda-se reiniciar o console para habilitar a nova funcionalidade.

 © 2013 Martin Professional A/S

DMX

Roteamento de configurações

A aba de roteamento não está disponível no software M-PC.



Aqui é possível configurar o universo de saída

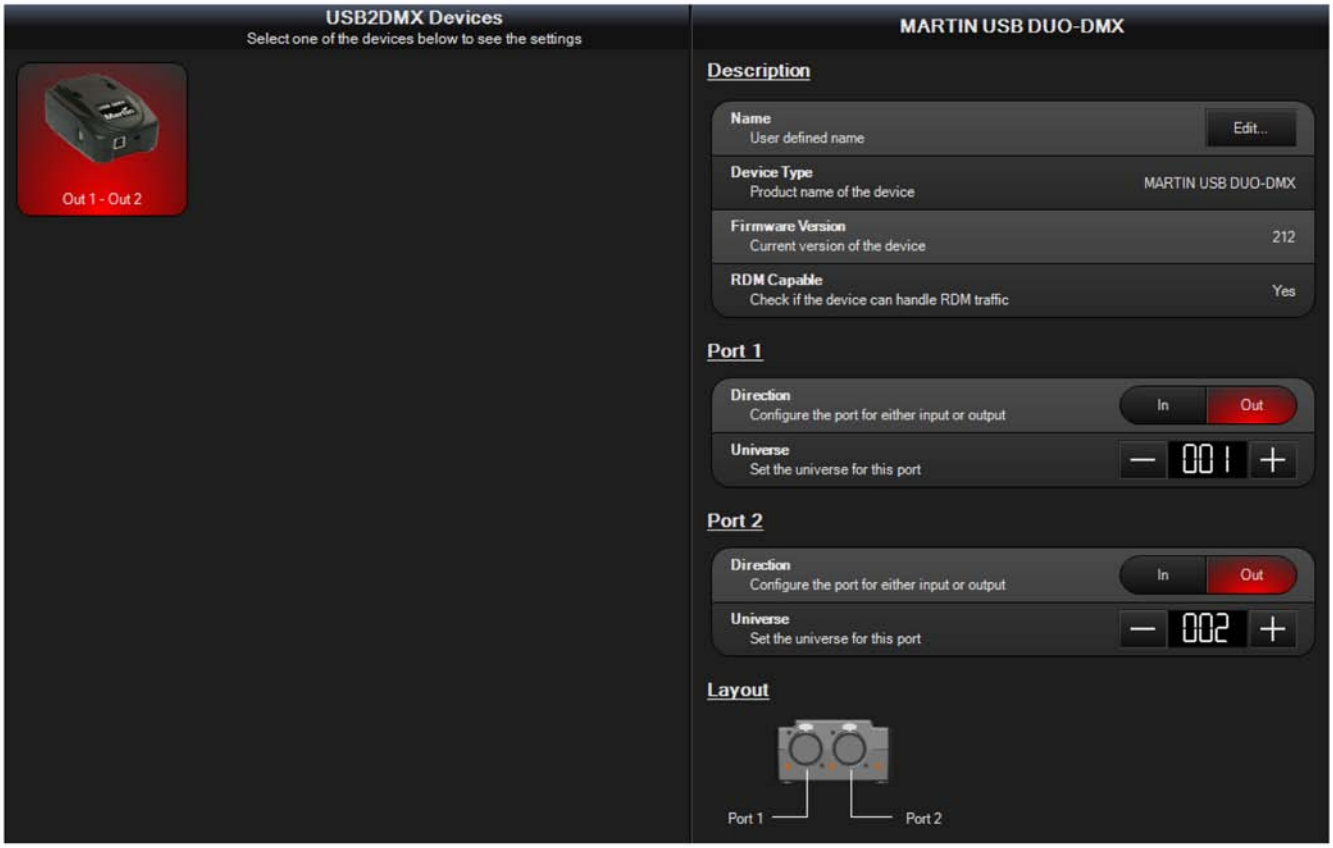
Os portos de DMX do hardware disponíveis no seu console estarão disponíveis aqui. Usando esses controles, é possível escolher quais universos são feitos pelos portos de DMX integrados. Por padrão, são universos 1 a 4. É possível definir todos os portos para o universo de saída 6, se estiver inclinado.

Nota: Ao contrário outras configurações no menu, não é necessário "Aplicar" alterações às portas de saída. Para aceitar suas alterações, basta navegar a partir desta janela. Se desejar eliminar suas alterações, pressione "Eliminar alterações." Se quiser definir esses controles ao padrão de fábrica, pressione o botão "Padrões de fábrica".

 © 2013 Martin Professional A/S

USB2DMX

Esta janela ficará em branco se nenhum dispositivo USB2DMX for detectado

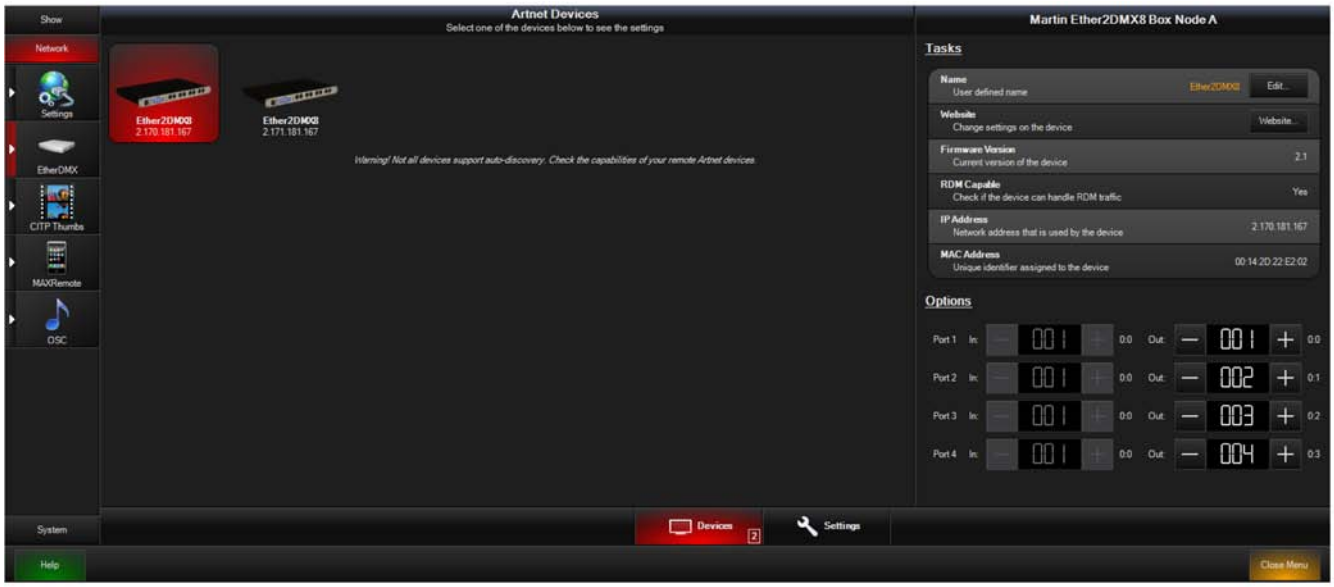


Todo dispositivo DMX USB conectado vai ser exibido na janela acima, os dispositivos como a caixa USB-DUO, Entec e Max Module DMX estarão disponíveis para configuração.

 © 2013 Martin Professional A/S

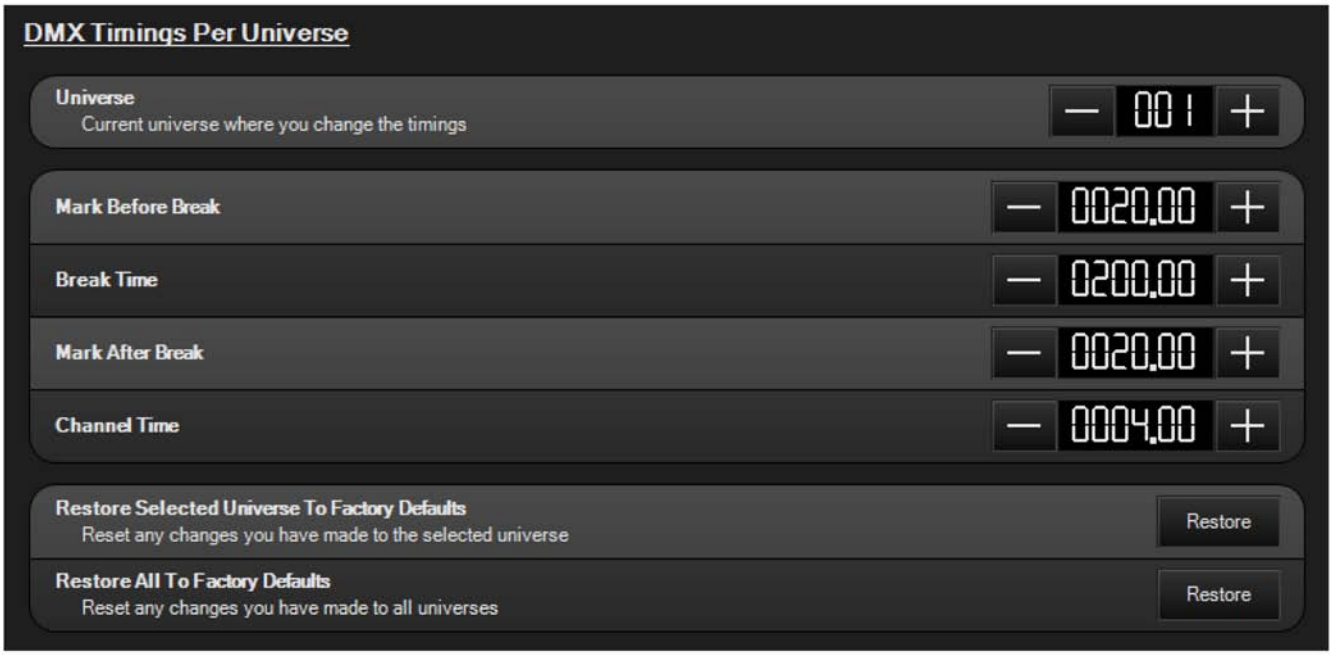
Dispositivos Artnet

Esta janela ficará em branco se nenhum dispositivo artnet for detectado.



Todo dispositivo Art-Net conectado será exibido aqui, caso seja compatível com Auto Discovery. Também podem ser configurados usando as opções à direita.

 © 2013 Martin Professional A/S



Aqui é possível configurar os tempos de DMX por universo

Universe (Universo)

Escolha o universo a ser modificado.

Marcar antes do intervalo, tempo de intervalo, marcar depois do intervalo, tempo do canal

Preste atenção ao aviso na parte inferior da tela! Aqueles que não têm um conhecimento profundo da especificação DMX NÃO deve tentar alterar o tempo de DMX e os valores de intervalo. Mesmo aqueles que têm conhecimento para trabalhar com DMX não vão encontrar muitas razões para ajustar essas configurações. Para informações sobre o padrão DMX, consulte www.esta.org e procure a publicação ANSI E1.11 -2004: Entertainment Technology USITT DMX512-A -Asynchronous Serial Digital Data Transmission Standard for Controlling Lighting Equipment and Accessories.

Rearmazene todos os padrões de fábrica

Pressionar "Restaurar todos os padrões de fábrica" vão liberar todas as alterações feitas a todos os universos.

Rearmazene os padrões de fábrica atuais

Pressionar "Restaurar os padrões de fábrica atuais" vão liberar todas as alterações feitas a todos os universos.

Eliminar alterações

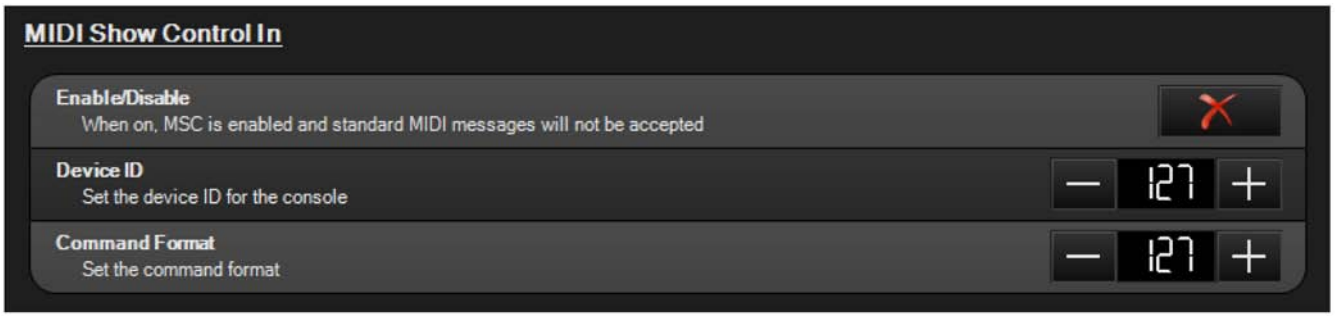
Elimine as alterações e redefina ao estágio anterior.

Aviso: Alterar os tempos de DMX pode fazer que a comunicação de DMX tenha problema ou até danificar os dispositivos conectados.

 © 2013 Martin Professional A/S

Configurações IO

MIDI



Controle de exibição de MIDI de entrada

A aba MIDI permite habilitar o Controle de Exibição de MIDI e definir o ID do dispositivo e as opções do formato de comando. Quando o botão ON/Off está em On, o MSC está habilitado e não são aceitas mensagens MIDI padrão. Como padrão, MSC é desabilitado. Também é possível definir o ID do dispositivo para o console e o Formato do Comando. Quando tiver as configurações desejadas, pressione "Aplicar" para salvar as alterações.
Consulte "Controle de Exibição de MIDI (MSC)" para mais informações sobre o controle de exibição de MIDI.

A Série M é compatível com os comandos de MSC. Para processar esses comandos, deve-se primeiro habilitar o MSC no menu em Exibir > Configurações > MIDI.

Mensagens MSC aceitas

As seguintes mensagens de MSC são aceitas pelo console:

Hex	Command (Comando)	número de bytes de dados	Conjuntos mínimos	Comando de série M
01	GO (Ir)	variável	123	Ir
02	PARE	variável	123	Pausa
03	RETOMAR	variável	123	Voltar
06	APARELHO	4 ou 9	-23	Nível do potenciômetro (veja abaixo)
08	ALL_OFF	0	-23	Snap/Release
0A	REINICIAR	0	-23	Liberar todos
0B	GO_OFF	variável	-23	Listas de Sugestões de Liberação

Quando definir o valor igual a "00", isso vai afetar o nível do potenciômetro Grand Master. Todos os demais valores vão pertencer a listas de sugestões específicas. Quando especificar o número da lista de sugestões ou os números 2 7 bit de uso variável com LSB listado primeiro para criar um número de 14 bits. Assim, 06 00 00 vv vv vai afetar o nível de Grand Master, considerando que 06 cc cc vv vv vai afetar o nível da*lista de sugestões selecionada* .

O console também é compatível com vários comandos de som MSC listados abaixo.

Hex	Command (Comando)	número de bytes de dados	Conjuntos mínimos	Comando de série M
10	GO/JAM_CLOCK	variável	--3	Ir
1B	OPEN_CUE_LIST	variável	-23	Selecione lista de sugestões
1C	CLOSE_CUE_LIST	variável	-23	Listas de Sugestões de Liberação

Timecode

As configurações da aba de código de tempo se aplicam somente quando estiver usando um sinal de 30 NDF externo às listas de sugestões do código de disparo. Deve-se selecionar a entrada apropriada e alternar entre on/off. Essas configurações não se aplicam ao MIDI ou aos sinais de código de tempo de Artnet.

 © 2013 Martin Professional A/S

Preferences
Active/Inactive
Enable or disable the timecode system
Command Line Indicator
Show or hide the timecode indicator on the command line
Active Mode
LTC
VITC
LANC
Network
Internal
MIDI
Linear (or longitudinal) timecode (LTC)
On M-Series consoles with supported hardware, the signal is connected to the SMPTE IN, 3-pin connector on the back of the console.

Timecode

Ativo/Inativo

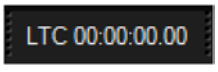
Habilita/Desabilita o sistema do código de tempo.

Modo ativo

Aqui é possível definir o tipo de código de tempo que vai receber.

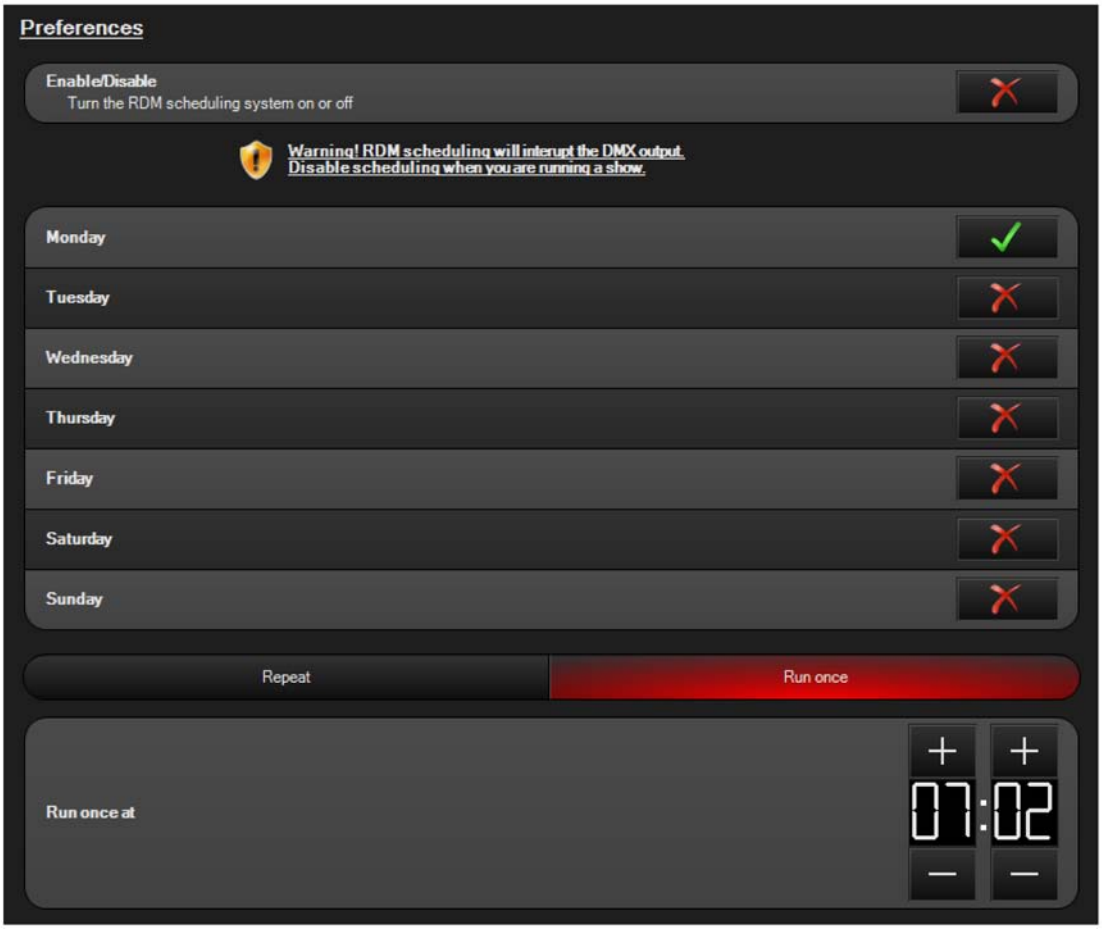
LTC (LTC)	Nos consoles da série M com hardware compatível, o sinal VITC está conectado ao SMPTE IN, o conector de 3 pinos na parte de trás do console. http://en.wikipedia.org/wiki/Linear_timecode
VITC (vTC)	Nos consoles da série M com hardware compatível, o sinal VITC está conectado ao VITC IN, o conector BNC na parte de trás do console. http://en.wikipedia.org/wiki/Vertical_interval_timecode
LANC (cTC)	Nos consoles da série M com hardware compatível, o sinal VITC está conectado ao SMPTE IN, o conector de 3 pinos na parte de trás do console. http://en.wikipedia.org/wiki/LANC
Network (nTC)	O código de tempo de rede não está implementado no momento.
Internal (iTC)	O console pode gerar internamente o código de tempo, se não for necessário sincronizar a uma fonte externa. Habilitar este modo vai adicionar algum controle à visualização da lista de sugestões do código de tempo. Consulte mais em Código de Tempo
MIDI (mTC)	É possível capturar facilmente o código de tempo de MIDI pelo MIDI na porta dos consoles com hardware MIDI instalado. http://en.wikipedia.org/wiki/MIDI_timecode

Indicador da linha de comando



Mostrar/esconder o indicador do código de tempo na linha de comando. O indicador do código de tempo funciona quando houver um código válido. Quando o código de tempo for detectado, o indicador vai mostrar o valor do código atual.

 © 2013 Martin Professional A/S



Cronograma de RDM

O console da Série M pode executar uma análise de RDM do seu sistema em um horário agendado. Isso permite juntar dados de diagnóstico de aparelhos capazes de RDM para solução de problemas e manutenção geral.

Habilitado/Desabilitado

Ligue e desligue o sistema de cronograma de RDM.

Cronograma diário

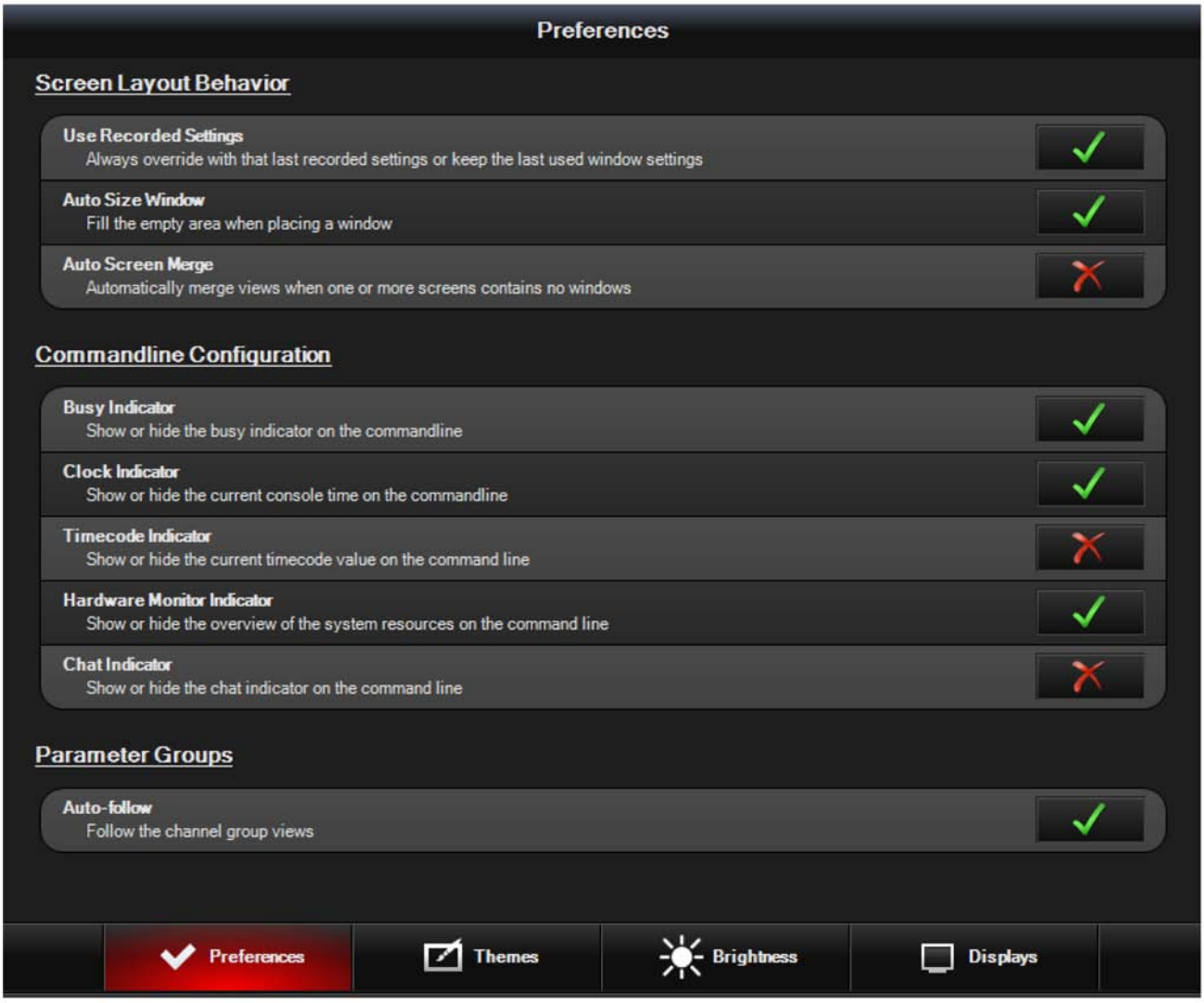
Aqui é possível definir o(s) dia(s) e o horário para executar a avaliação de RDM.

> ***Aviso: O cronograma de RDM vai interromper o resultado de DMX do console. Desabilitar o cronograma ao executar uma exibição.***

 © 2013 Martin Professional A/S

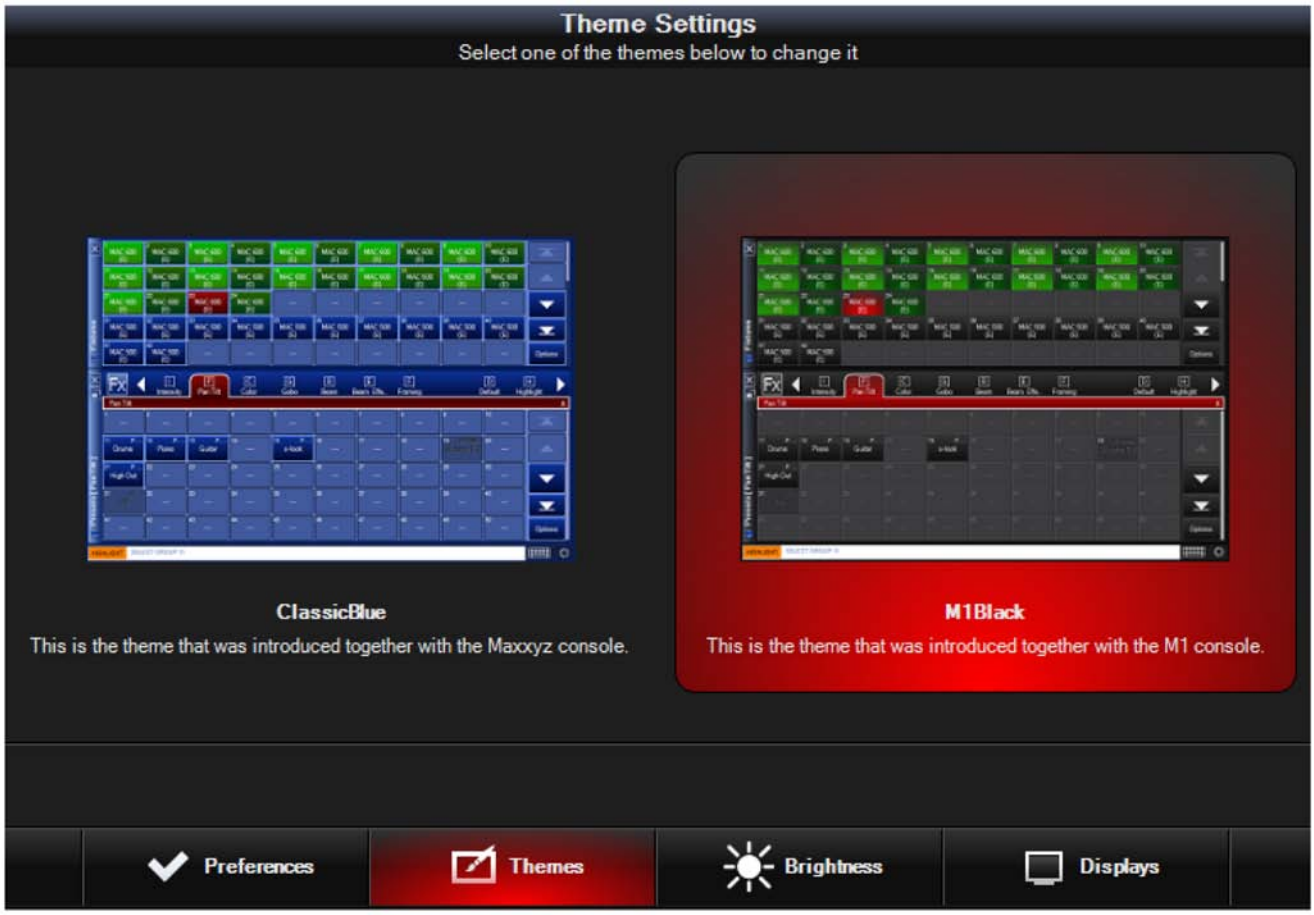
Telas

Preferências

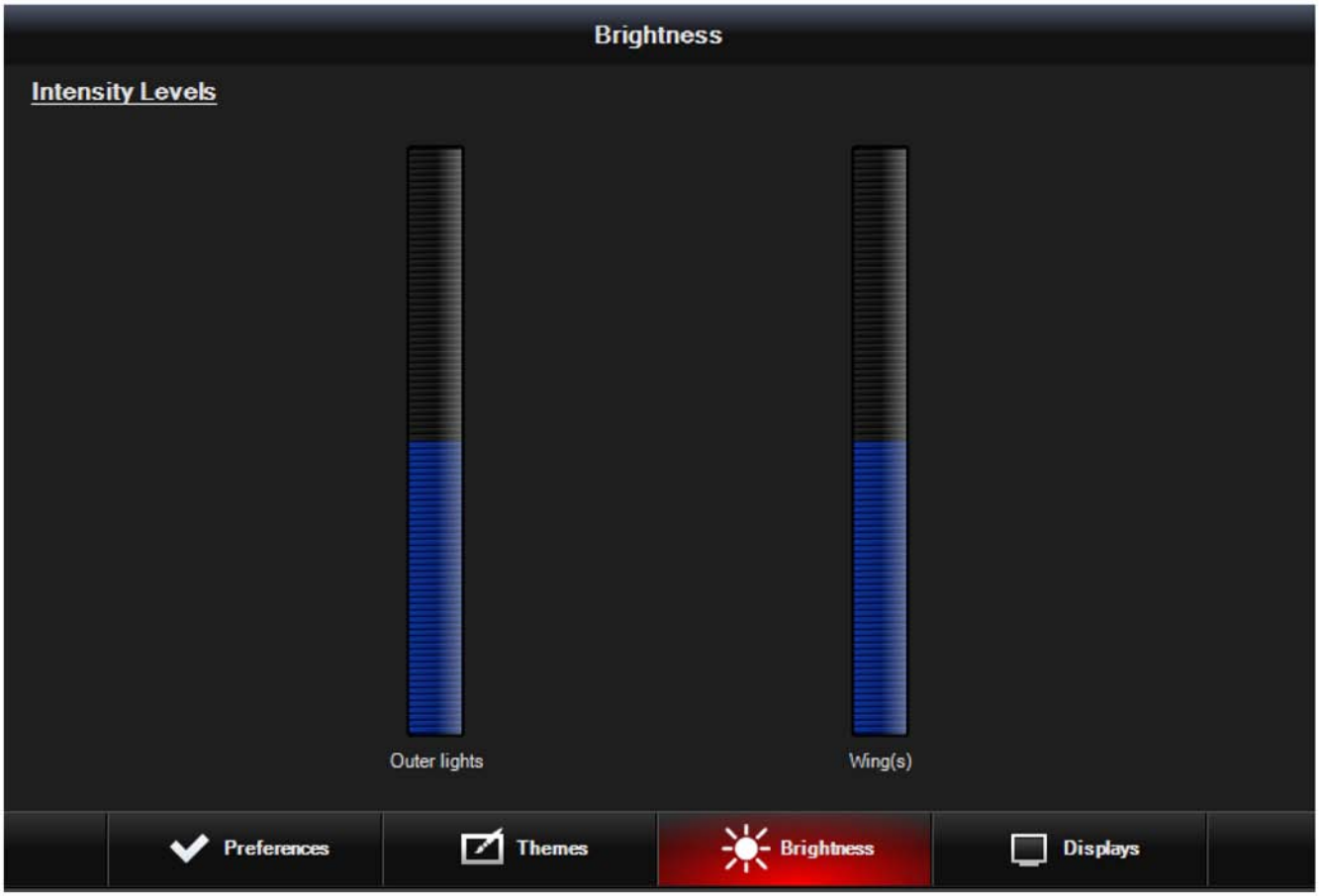

Preferences
Screen Layout Behavior
Use Recorded Settings
Always override with that last recorded settings or keep the last used window settings
Auto Size Window
Fill the empty area when placing a window
Auto Screen Merge
Automatically merge views when one or more screens contains no windows
Commandline Configuration
Busy Indicator
Show or hide the busy indicator on the commandline
Clock Indicator
Show or hide the current console time on the commandline
Timecode Indicator
Show or hide the current timecode value on the command line
Hardware Monitor Indicator
Show or hide the overview of the system resources on the command line
Chat Indicator
Show or hide the chat indicator on the command line
Parameter Groups
Auto-follow
Follow the channel group views
Preferences
Themes
Brightness
Displays

 © 2013 Martin Professional A/S

Temas

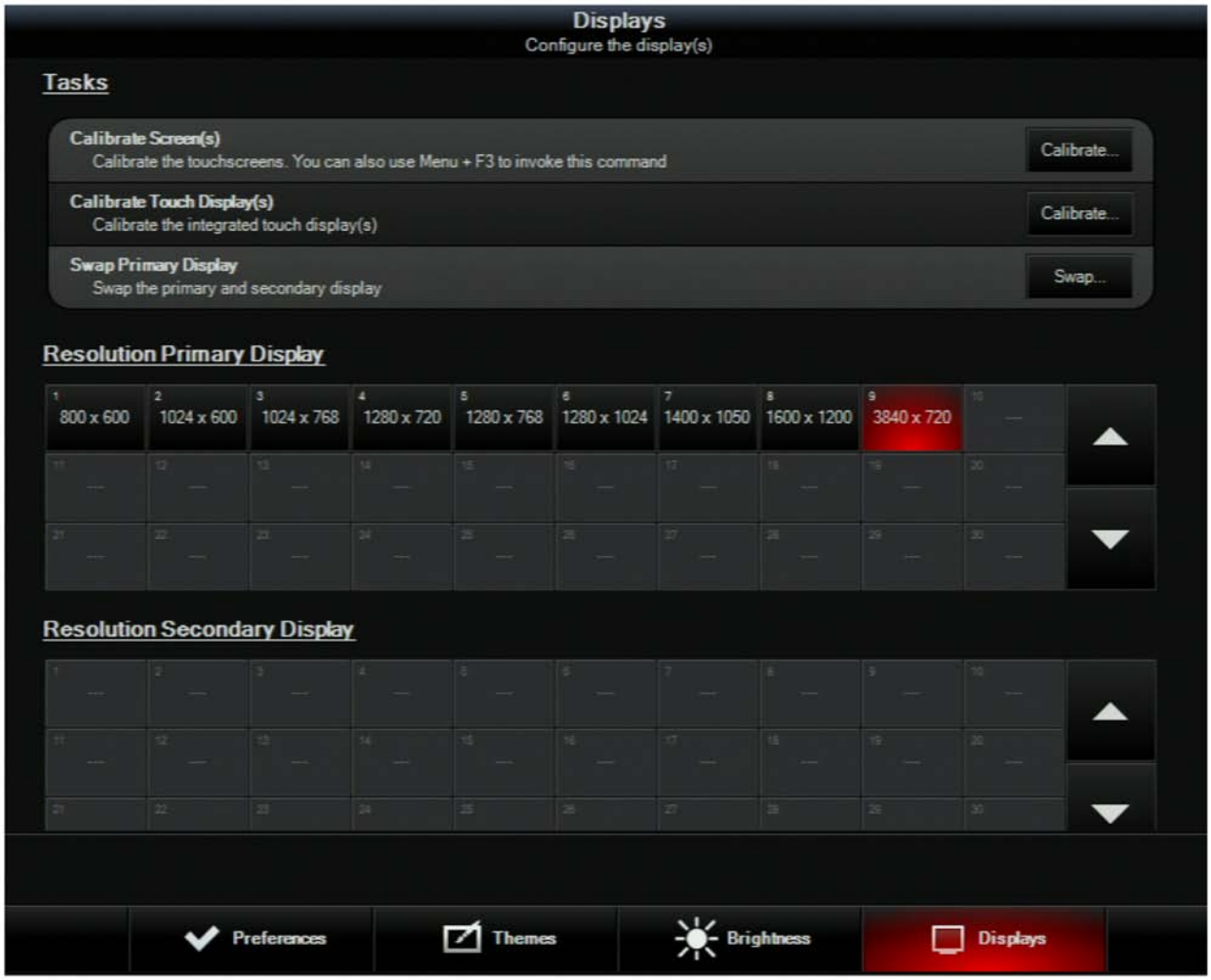

Theme Settings
Select one of the themes below to change it
ClassicBlue
This is the theme that was introduced together with the Maxxyz console.
M1Black
This is the theme that was introduced together with the M1 console.
Preferences
Themes
Brightness
Displays

Brilho



 © 2013 Martin Professional A/S

Telas



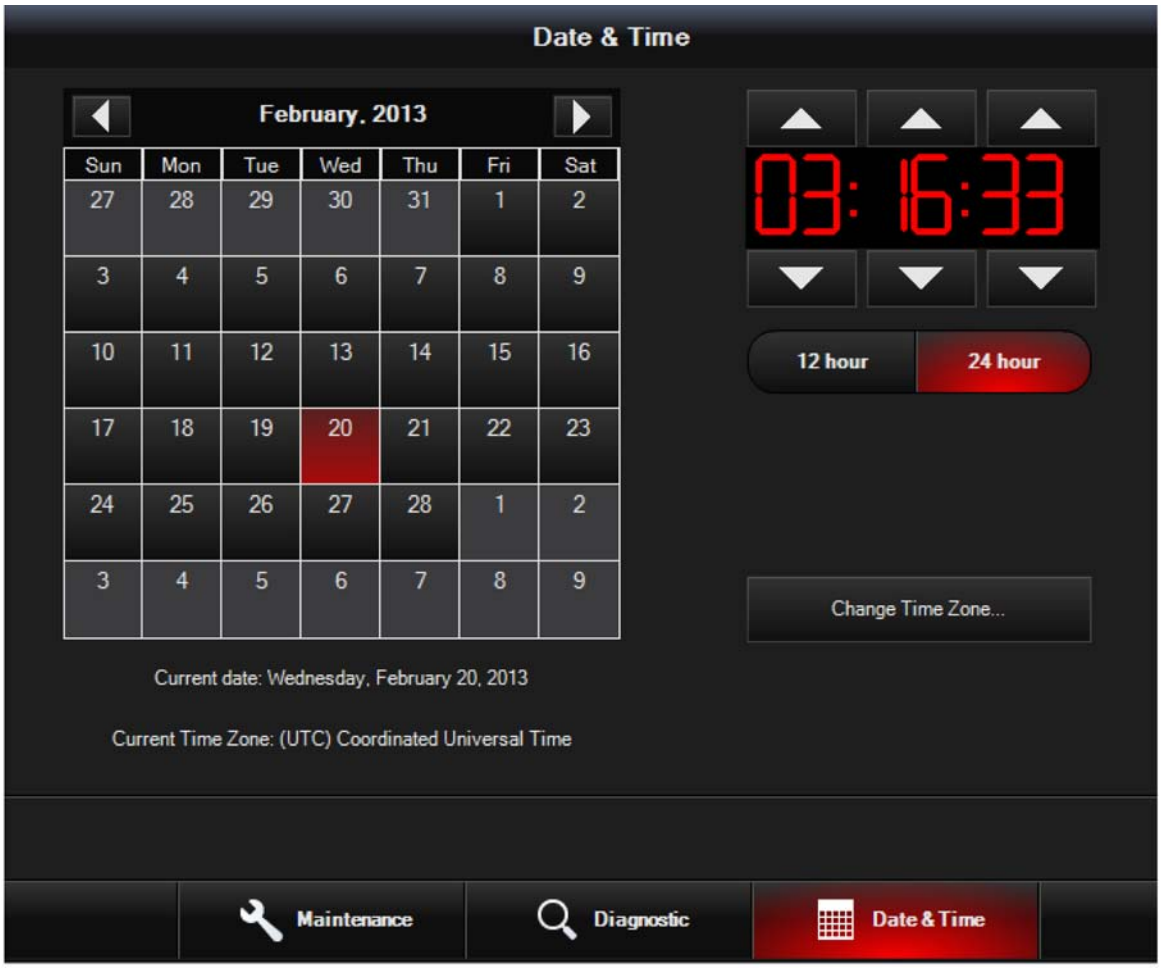
Com um Dual ou TrippleHead2GO, as resoluções de resultado adicional estarão disponíveis (como indicado acima). Por padrão, os drivers Dual e TrippleHead2GO estão instalados como parte do Sistema Operacional.

Ferramentas

Data e Hora

Use o painel de data e hora para definir a data e a hora do console. É possível escolher os formatos de 12 e 24 horas. Também é possível definir o fuso horário atual. Pressione "Aplicar" para aceitar as alterações de data e hora ou "Descartar" para cancelar. As alterações feitas aqui serão refletidas nos relógios analógicos e digitais e também nas indicações nos arquivos.

 © 2013 Martin Professional A/S


Date & Time
February, 2013
Sun Mon Tue Wed Thu Fri Sat
27 28 29 30 31 1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 1 2
3 4 5 6 7 8 9
03: 16:33
12 hour
24 hour
Change Time Zone...
Current date: Wednesday, February 20, 2013
Current Time Zone: (UTC) Coordinated Universal Time
Maintenance
Diagnostic
Date & Time

Manutenção

Os consoles da Série M são elaborados como console favorável e resistente. Porém, algumas manutenções gerais são necessárias. Para qualquer problema relacionado a serviço não abordado abaixo, entre em contato com o representante Martin ou no site www.Martin.com.

Melhores Práticas

Desligar

Os consoles da Série M executam um sistema operacional embutido, significando que não há procedimento fechado. Depois de finalizado com o console, é possível simplesmente alternar o interruptor para a posição desligada. Se somente quiser reiniciar um console, também pode ser alcançado pelo menu.

Para reiniciar o console pelo menu.

1. Pressionar a tecla Menu
2. Navegar pelo sistema
3. Selecionar a aba Ferramentas
4. Na seção "Gerenciamento de Console" da aba manutenção, existe a opção "Reiniciar".

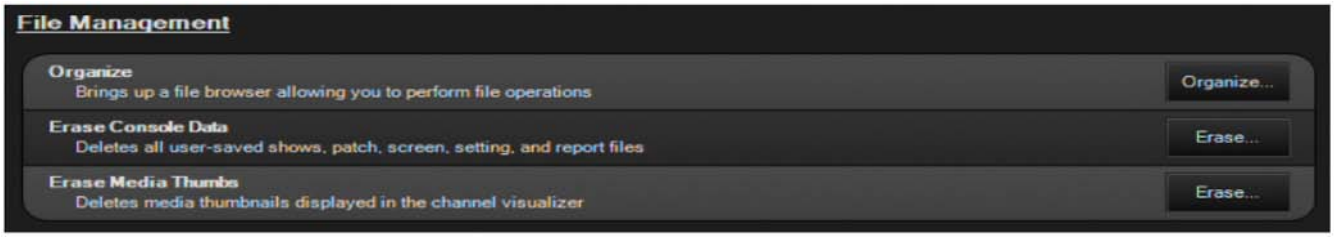
Limpar arquivo

É boa prática remover periodicamente os arquivos desnecessários do console, já que isso evita perda acidental de dados e mantém o disco rígido livre de dados desnecessários. Arquivos de exibição, layouts de tela customizados e relatórios exportados devem ser removidos para mídia externa para arquivo e futura referência. Depois de salvar com sucesso para a mídia externa, é possível apagar os arquivos globalmente a partir da seção Manutenção do menu.

 © 2013 Martin Professional A/S

Para fazer a limpeza do console pelo menu.

1. Pressionar a tecla Menu
2. Navegue até a aba Sistema
3. Na página de manutenção, pressione o botão "Apagar Dados do Console"
4. O console vai pedir para digitar 'Apagar' em uma caixa de texto
5. O Console vai então pedir que confirme que deseja apagar todos os arquivos do usuário. ***Depois de confirmar o comando, não é possível recuperar os arquivos.***


File Management
Organize
Brings up a file browser allowing you to perform file operations
Organize...
Erase Console Data
Deletes all user-saved shows, patch, screen, setting, and report files
Erase...
Erase Media Thumbs
Deletes media thumbnails displayed in the channel visualizer
Erase...

Armazenamento e transporte

Os consoles da série M têm maletas opcionais que podem ser solicitadas com o Representante local da Martin. Recomenda-se que os consoles sejam transportados em uma dessas maletas. Maletas customizadas podem ser fabricadas por vários fabricantes e, se essa for a opção desejada, um modelo de CAD preciso do console deve ser dado ao fornecedor para que a espuma interna possa ser moldada/cortada corretamente para o console se assentar de modo confortável. Os projetos de CAD estão disponíveis na página de especificações do console. Não prender o console dentro da maleta durante armazenamento e transporte pode causar danos.

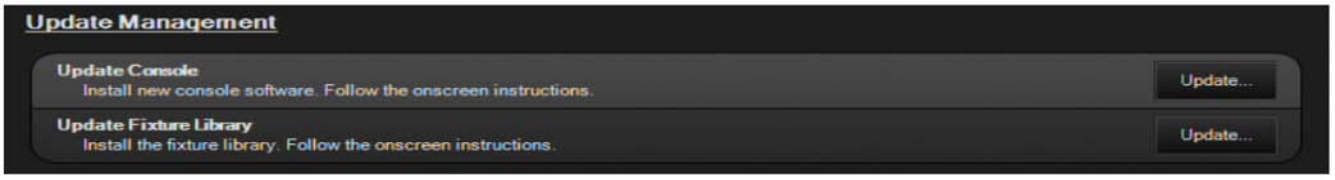
Atualizações de software

Quando o novo software ficar disponível, as notas de liberação vão definir se é preciso Instalação Completa ou só uma Atualização. É possível fazer uma atualização a partir do console.

É uma boa ideia fazer cópia de segurança de todos os dados de usuário, como arquivos de exibição, visualização da tela customizada e relatórios para mídias externas antes de atualizar; vai evitar perda acidental de dados.

Para atualizar um software no console:

1. Execute o menu ao pressionar a tecla "menu".
2. Navegue até a seção "Sistema".
3. Acesse a aba "Ferramentas".
4. Na página "Manutenção", escolha o botão "Atualizar Console".
5. Siga todas as instruções na tela.



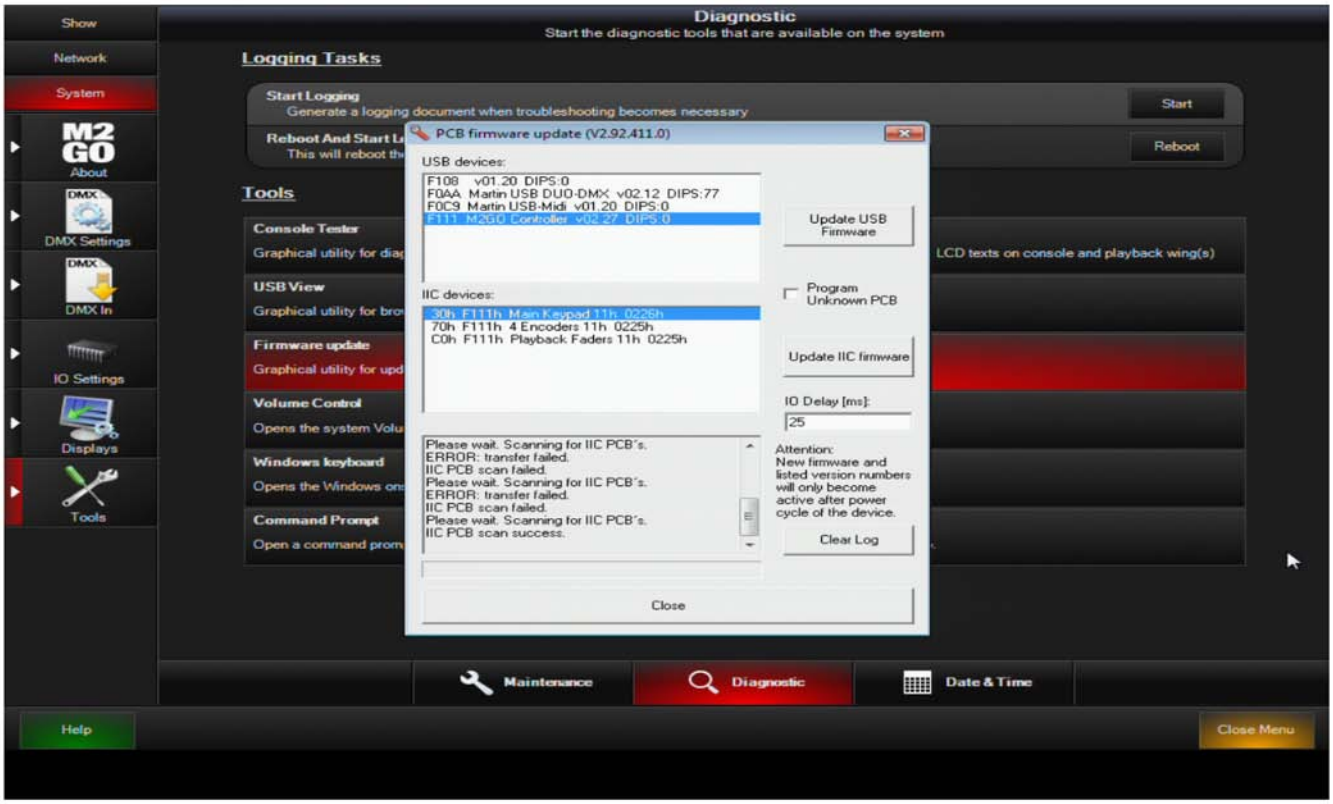
 © 2013 Martin Professional A/S

Atualizando Firmware

Quando uma nova versão de firmware do console é disponibilizada, é possível atualizá-lo dentro do software. Isso não deve ser feito durante a execução de uma exibição, já que o console vai "Parar os Serviços" enquanto estiver atualizando o firmware.

Para atualizar o firmware no console ou sistema de MPC:

1. Pressione a tecla Menu para acessá-lo.
2. Navegue até a aba "Sistema".
3. Escolher a página "Ferramentas".
4. Na seção de "Diagnóstico" de manutenção", escolha "Atualização de Firmware" nas opções.
5. O console vai mostrar rapidamente uma mensagem dizendo que está "Interrompendo os Serviços" - Isto é normal.
6. Aparecerá uma janela mostrando todos os dispositivos ICC e USB que puder encontrar.
7. Selecione um dispositivo USB, depois pressione "Atualizar Firmware"
8. Navegue até a pasta do tipo do seu console e verifique se há algum firmware novo para o dispositivo selecionado. (O firmware é colocado em um disco rígido durante a instalação ou atualização do software)
9. Repita as etapas 7 e 8 para todos os dispositivos IIC e USB disponíveis e saia da seção de atualização do firmware.
10. É preciso reiniciar o console antes que as alterações do firmware funcionem.

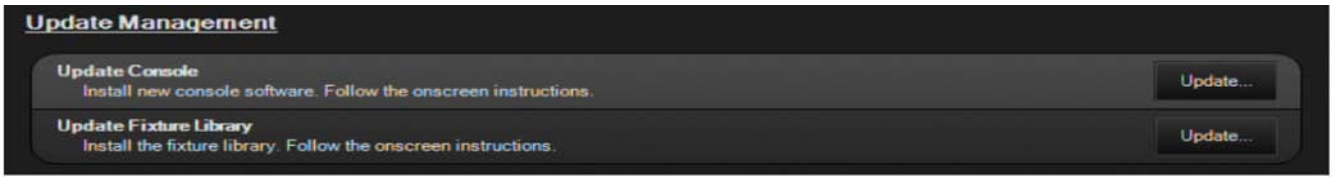


Atualização da Biblioteca de Aparelhos

Na ocasião, será liberado uma biblioteca do novo aparelho para o público antes da atualização do software. Para atualizar a biblioteca de aparelhos ou adicionar um novo que tenha sido criado especialmente para você, faça o seguinte...

1. Pressione a tecla Menu para acessá-lo.
2. Navegue até a seção "Sistema".
3. Escolha a aba "Ferramentas".
4. Na seção "Manutenção", escolha "Atualizar Biblioteca de Aparelhos".
5. Localize e selecione o arquivo de atualização de biblioteca .exe obtido do Suporte do Controlador.
6. Aperte o botão "Instalar" azul no canto inferior direito da tela.

 © 2013 Martin Professional A/S



 © 2013 Martin Professional A/S

Referência de Linha de Comando

Visão Geral

O software suporta uma grande quantidade de comandos que podem ser entrados diretamente do teclado e botões de funcionalidade.
Vários comandos são relacionados ao contexto e mostrarão uma barra de ferramentas para mais opções e filtros.

É aconselhável estuda-los cuidadosamente, uma vez que vários deles são muito poderosos e oferecem uma economia de tempo significante quando programamos o sistema.

 © 2013 Martin Professional A/S

Atalhos:

Atalhos:

Abaixo estão alguns "atalhos" ou comandos rápidos frequentemente usados. Nota: o sinal "+" significa pressione e segure o primeiro botão.

“.” Enter	Seleciona todos os aparelhos de iluminação no Programador.
“0” (Zero) Enter	Cancela a seleção de todos os aparelhos de iluminação no Programador.
“.” “0” Enter	Ajunta todos os aparelhos de iluminação conectados na apresentação inteira e os coloca no Programador.
Sugestão xx Enter	Vai para a sugestão específica no tempo específico
Encaixar + Sugestão xx Enter	Vai para a sugestão específica no tempo zero
Encaixar + Liberar	Faz todos os aparelhos de iluminação zerarem e então os libera para todos os controles de playback no tempo específico
Liberar + Encaixar	Libera todos os atributos de todos os aparelhos de iluminação em todos os controles de playback simultaneamente
Editar Enter	Carrega todos os atributos da sugestão ativa na lista de sugestão selecionada dentro do Programador para edição
Gravar Enter	Grava todo o conteúdo do Programador dentro da próxima sugestão totalmente numerada disponível na lista de sugestões selecionada.
Carregar Carregar, ou Carregar Enter	Carrega a saída atual de todos os playbacks no Programador

© 2013 Martin Professional A/S

Status

A linha de comando mostra o status atual da operação.

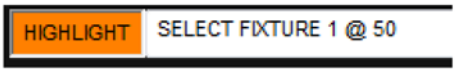
- **AO VIVO**

  Todas as operações são encaminhadas para o programador e são diretamente mostradas na saída DMX

- **CEGO**

  Todas as operações são encaminhadas para o programador mas o programador não é enviado para a saída DMX. Os modos Ao Vivo/Cego podem ser alternados com o botão PREVIEW (VISUALIZAÇÃO).

- **LUZ ALTA**



  Os aparelhos de iluminação selecionados assumem o estado de Luz Alta que geralmente é Branco Aberto com Intensidade em 100%. A Luz Alta pode ser customizada da aba de Luz Alta na janela de Pré Configurações.

- **CONEXÃO**

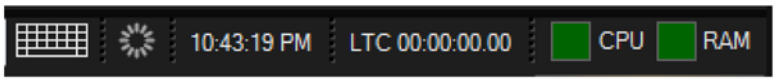
  A mesa está no modo de Conexão e todas as operações são enviadas para a planilha apresentada acima da linha de comando

- **DESCONECTADO**

  O software pode gerar 2 Universos ou DMX com um DUO USB Martin, caixa DMX conectada ou 1 Universo com um dispositivo Entec compatível conectado. O MPC pode ser operado sem ter conectada a Chave-Um, DUO USB DMX ou dispositivo Entec. Ele não gera o DMX e o Visualizador 3D aceita apenas 2 Universos do DMX para treinamento e propósitos de demonstração. Sem nenhum dispositivo conectado, o MPC pode continuar sendo usado para pré-programar uma apresentação com nenhuma saída DMX.

 © 2013 Martin Professional A/S

Indicadores da Linha de Comando



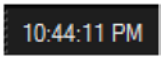
- **Abra o Teclado na Tela**

Abre o teclado virtual

- **Sincronização CITP**

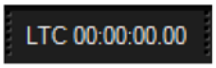
Qualquer troca CITP faz com que o logo rode. A troca de CITP pode afetar o desempenho da mesa temporariamente, especialmente quando sincronizada com grandes valores de dados, como a adição de um servidor de mídia ao sistema.

-



Mostra o tempo atual do painel de controle

- **Código de Tempo**



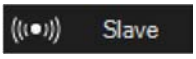
Mostra o tempo atual recebido do código de tempo

- **Monitor do Hardware**

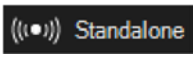
Indica a utilização atual da CPU e RAM.

- **Rede**

Indica que o Painel de Controle é o Controlador Principal na rede.



Indica que o Painel de Controle é o Controlador Escravo na rede.



Indica que o Painel de Controle está como Standalone na rede.

 © 2013 Martin Professional A/S

© 2013 Martin Professional A/S

Teclado

A maior parte das entradas por linhas de comando estão acompanhadas com o teclado e a tecla de comando na seção do programador do console.

M1

M2GO/M2PC

Maxxyz Compact and MaxModule Programmer
(Maxxyz Compacto e Programador MaxModule)

Maxxyz

 © 2013 Martin Professional A/S

Seleção

O documento da linha de comando geralmente faz referência a todas as opções de seleção possíveis com [SELECTION] (SELEÇÃO), independente de quantas combinações de comandos existir.

Geralmente os aparelhos de iluminação são rapidamente selecionados no teclado numérico.

Todas as seleções de aparelhos de iluminação também podem ser feitas visualmente na janela Aparelho de Iluminação e Grupo.

Comando	**Descrição**
1 ENTER	Seleciona o aparelho de iluminação 1
1 + 10 ENTER	Seleciona o aparelho de iluminação 1 + 10
1 ATÉ 10 ENTER	Seleciona os aparelhos de iluminação 1 até 10
1 ATÉ 10 -8 ENTER	Seleciona os aparelhos de iluminação 1 até 10 menos o aparelho de iluminação 8.
3 + 10 + 1ENTER	Seleciona os aparelhos de iluminação 3 e 10 e 1 (e guarda a ordem da seleção)
+ 15 ENTER	adiciona o aparelho de iluminação 15 para a seleção atual
-7 ENTER	anula a seleção do aparelho de iluminação 7
GRUPO 8 ENTER	seleciona o Grupo 8
-GRUPO 5 ENTER	anula a seleção do Grupo 5
PRÓXIMO	avança pelos aparelhos de iluminação selecionados ou seleciona a próxima máscara de aparelhos de iluminação
ANTERIOR	volta pelos aparelhos de iluminação selecionados ou seleciona a configuração anterior da máscara de aparelhos de iluminação
PRÓXIMO + ANTERIOR	reativa a seleção de aparelhos de iluminação
Atalhos Selecionados	
. ENTER	seleciona todos os aparelhos de iluminação no programador
0 ENTER	anula a seleção de todos os aparelhos de iluminação no programador
. 0 ENTER	seleciona todos os aparelhos de iluminação conectados no arquivo da apresentação atual
/ ENTER	inverte a seleção do aparelho de iluminação no programador

 © 2013 Martin Professional A/S

Agrupamento

O MX-Series pode combinar os aparelhos de iluminação e grupos em padrões para criar seleções de aparelhos de iluminação úteis.

Ele também permite usar os padrões como máscaras para contrabalanceamentos poderosos e difusão de valores com as ferramentas Fanning (Ventilação) e Effects (Efeitos).

A função é acessada à partir do Botão LCD "Grouping" (Agrupamento) no lado direito (ou na segunda página) da Seção de Controle de Parâmetros.

Comando	Descrição
[REVERTER PARA A SELEÇÃO]	reativa a seleção de aparelhos de iluminação
[INVERTER MÁSCARA ATIVA]	Inverte a seleção dentro da máscara de aparelhos de iluminação selecionada
[INVERTER A SELEÇÃO]	inverte a seleção do aparelho de iluminação no programador
[RANDOM (ALEATÓRIO)]	torna a seleção aleatória para ser usada com a sincronização do Ventilador e o atraso dos Efeitos (Ondas por x)
[CLASSIFICAR]	classifica a ordem da seleção atual pelo seu número de identificação
[REVERTER]	classifica a ordem da seleção atual pelo número reverso de identificação
[TODOS] 2	a seleção de aparelhos de iluminação atual é dividida a cada 2 aparelhos de iluminação. Use NEXT (PRÓXIMO) para avançar pelas seleções mascaradas
[TODOS] 4	a seleção de aparelhos de iluminação atual é dividida a cada 4 aparelhos de iluminação
[BLOQUEAR] 5	a seleção de aparelhos de iluminação atual é dividida em blocos de 5 aparelhos de iluminação
[DIVIDIR] 3	a seleção de aparelhos de iluminação atual é dividida em 3 partes iguais
[AGRUPAR]	os botões NEXT/PREVIOUS (ANTERIOR/PRÓXIMO) avança em Grupos. Grupos pode ser usado para Ventiladores e Pontos de Efeitos de Contrabalanceamento
"Use Ativo"	Os valores são aplicados na seleção de aparelhos de iluminação ativos
"Use Máscara"	Os valores são aplicados em todos os aparelhos de iluminação na seleção, todas as difusões de valores calculados (Fannings (Ventilação) e Effects Offsets (Contrabalanceamento de Efeitos)) usam Pontos de Máscaras.

© 2013 Martin Professional A/S

Exemplos

Divida por 4 Ventiladores com Suporte Giratório Horizontal e Vertical

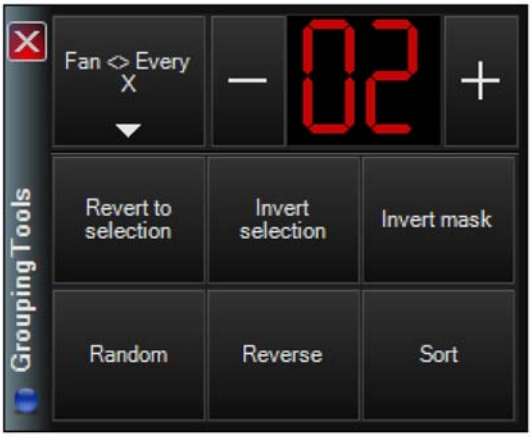
Mac 101s Ventilados utilizando o ventilador < > Divida por 4 máscaras

Ventilador < > Divida por 4

 © 2013 Martin Professional A/S

Cada 2 Ventiladores com Suporte Giratório Horizontal e Vertical

Ventilador Mac 101s <> A cada 2



 © 2013 Martin Professional A/S

Seleção de Aparelhos De Iluminação Condicionais

Esta característica permite selecionar o aparelho de iluminação baseado no estado atual do playback no palco, por exemplo todos os aparelhos de iluminação VERMELHOS que estão pré-ajustados para apontar para a BATERIA, ou todos os aparelhos de fixação que estão com Intensidade atual a 100%.

O comando pode ser executado com um programador vazio para enfileirar toda a conexão.
Se os aparelhos já estiverem selecionados no programador, a consulta considerará somente esses aparelhos. Isto permite a selecionar primeiro um Grupo, por exemplo, todas as Washlights, e então selecionar todos os aparelhos de iluminação AZUIS.

O comando pode ser executado como uma ferramenta de seleção com GROUP (GRUPO) ou como uma ferramenta de captura usando LOAD (CARREGAR).

Comando	Descrição
Grupo [Tocar] Pré-ajuste	seleciona todos os aparelhos de iluminação que atualmente usam o pré-ajuste na saída
Grupo @ Pré-ajuste + Pré-ajuste + Pré-ajuste Enter	seleciona todos os aparelhos de iluminação que atualmente usam todos os pré-ajustes selecionados na saída
(segurar) Grupo [Tocar] Pré-ajuste + pré-ajuste + Pré-ajuste	seleciona todos os aparelhos de iluminação que atualmente usam todos os pré-ajustes selecionados na saída
Grupo COMPLETO	seleciona todos os aparelhos de iluminação com intensidade a 100% na saída
Grupo Enter	seleciona todos os aparelhos de iluminação acima de 0% na saída
Grupo @ 20 Enter	seleciona todos os aparelhos de iluminação com intensidade a exatos 20%
Grupo @ 50+ Enter	seleciona todos os aparelhos de iluminação com intensidade maior ou igual a 50%
Grupo @ 30-Enter	seleciona todos os aparelhos de iluminação com intensidade igual ou menor que 30%
Grupo @ 20 ATÉ 80 Enter	seleciona todos os aparelhos de iluminação com intensidade à partir de (e incluindo) 20% a 80%
Carregar [Tocar] Pré-ajuste	lê a saída de todos os aparelhos de iluminação que atualmente usam o pré-ajuste na saída
Carregar @ Pré-ajuste + Pré-ajuste + Pré-ajuste Enter	lê a saída de todos os aparelhos de iluminação que atualmente usam todos os pré-ajustes selecionados na saída
(segurar) Carregar [Tocar] Pré-ajuste + Pré-ajuste + Pré-ajuste	lê a saída de todos os aparelhos de iluminação que atualmente usam todos os pré-ajustes selecionados na saída
Carregar Grupo @ COMPLETO	lê a saída de todos os aparelhos de iluminação com intensidade a 100% na saída
Carregar Grupo @ 20 Enter	lê a saída de todos os aparelhos de iluminação com intensidade a exatos 20%
Carregar Grupo @ 50+ Enter	lê a saída de todos os aparelhos de iluminação com intensidade igual ou maior que 50%
Carregar Grupo @ 30-Enter	lê a saída de todos os aparelhos de iluminação com intensidade igual ou menor que 30%
Carregar Grupo @ 20 ATÉ 80 Enter	lê a saída de todos os aparelhos de iluminação com intensidade à partir de (e incluindo) 20% a 80%

 © 2013 Martin Professional A/S

Comandos de Intensidade

Os comandos de intensidade são usados para designar os níveis do dimmer para o aparelho de iluminação sem a necessidade de acessar os controles de parâmetros.
Eles também permitem adicionar ou subtrair os valores e eles também podem ser usados para difundir / nível de ventiladores através da seleção de aparelhos de iluminação para uma visão mais dinâmica.
Este comando é especialmente interessando quando combinado com a característica Agrupamento.

Comando	Descrição
[SELEÇÃO] COMPLETA	configura a Intensidade da [SELEÇÃO] a 100% (por exemplo 10 COMPLETO) e confirma a seleção do aparelho de iluminação
[SELEÇÃO] @ 25 ENTER	configura a Intensidade da [SELEÇÃO] a 25 % (por exemplo 15 @ 25 Enter)
[SELEÇÃO] @ + 15 ENTER	adiciona 15% de Intensidade da [SELEÇÃO]] (por exemplo, Grupo 5 @ + 10 Enter)
[SELEÇÃO] @ -25 ENTER	subtrai 25% de Intensidade da [SELEÇÃO]] (por exemplo, Grupo 15 @ -10 Enter)
[SELEÇÃO] @ 0 ATÉ 100 ENTER	difundi a Intensidade através da [SELEÇÃO] de 0 a 100% (por exemplo @ 0 > 100 ENTER)
[SELEÇÃO] @ 0 ATÉ 100 ATÉ 0 ENTER	difundi a Intensidade através da [SELEÇÃO] de 0 a 100% a 0% (por exemplo @ 0 > 100 > 0 ENTER)

© 2013 Martin Professional A/S

Comandos de Parâmetros

Os valores podem ser inseridos diretamente em parâmetros específicos, por exemplo Magenta a 50%. Também é possível alterar os valores do ventilador através

da seleção com ATRAVÉS.

Os pré-ajustes podem ser selecionados diretamente de uma linha de comando com a tecla @ e os botões de parâmetros LCD.

Comando	Descrição
[Seleção] @ Parâmetro LCD # Enter	Seleciona o Pré-ajuste # no Grupo de Parâmetros especificado, por exemplo @ Cor 10 Enter
[Seleção] @ Botão Parâmetro # Enter	Designa o Valor do Parâmetro (Porcentagem ou DMX, dependendo da configuração do Programador), por exemplo @ Magenta 50 Enter
[SELEÇÃO] @ Botão de Parâmetro 0 ATÉ 0 ATÉ 100 ENTER	difundi o Valor através da [SELEÇÃO] de 0 a 100% (por exemplo @ Ciano 0 > 100 ENTER)
[SELEÇÃO] @ Botão de Parâmetro 0 ATÉ 0 ATÉ 100 ATÉ O ENTER	difundi o Valor através da [SELEÇÃO] de 0 a 100% a 0% (por exemplo @ Íris 0 > 100 > 0 ENTER)

© 2013 Martin Professional A/S

Seleção de Playback

A lista de sugestões selecionada é usada para todas as modificações, opções e comandos de SUGESTÕES.

Comando	Descrição
FADER DO PLAYBACK / MÓDULO DO PLAYBACK	O padrão é o botão LCD, mas pode ser personalizado. Também pode ser selecionado usando o botão da tela de toque.
MÓDULO DE BOTÃO	O padrão é o botão LCD, mas pode ser personalizado.
MÓDULO SUBMASTER	Quando estiver vazio, o botão de brilho funciona como SLELECIONAR. Um botão temporário Select override (cancelar Selecionar) está localizado na seção 5 do LCD
BOTÕES DO PLAYBACK	A tela de botões atua baseada no Modo acima (Ir, Pausado, Selecionar). Os botões vazios são sempre o SELECT (SELECIONAR)
BOTÃO DA LISTA DE SUGESTÕES	Os botões do diretório da lista de sugestões estão sempre como SELECT (SELECIONAR)

 © 2013 Martin Professional A/S

Gravar

Record (Gravar) é usado para criar um novo item no arquivo da apresentação ou para sobrescrever um existente. Uma janela pedirá a confirmação e a escolha de sobrescrever dependendo do item.
A barra de ferramentas é usada mais adiante para definir os filtros e opções para GRAVAR.

Comando	Descrição
GRAVAR [SELECIONAR PLAYBACK]	adiciona uma nova sugestão no fim de uma playback selecionada. Se a playback estiver vazia, pede um tipo de lista de sugestões para criar
GRAVAR SUGESTÃO # ENTER	grava uma Sugestão para um número de sugestão específica na lista de sugestões atualmente selecionada
GRAVAR SUGESTÃO # ATÉ # (por exemplo GRAVAR SUGESTÃO 2 ATÉ 10 ENTER)	se a sugestão existir no conjunto, apenas o comando de mesclar sugestões é possível. Se o conjunto de sugestões não existir, todas as sugestões no conjunto serão criadas
GRAVAR SUGESTÃO # + # + # ATÉ #	se a sugestão existir, uma janela de conflito aparecerá por sugestão
GRAVAR SUGESTÃO # [SELECIONAR PLAYBACK]	grava uma Sugestão no playback
GRAVAR GRUPO # ENTER	cria um novo Grupo de aparelhos de iluminação e grava as configurações de ordem e filtros dos aparelhos de iluminação. Se o Grupo existir, uma janela aparecerá pedindo para MESCLAR ou SUBSTITUIR
GRAVAR [GRUPO Tela de Toque]	cria um novo Grupo de aparelhos de iluminação e grava as configurações de ordem e filtros dos aparelhos de iluminação. Se o Grupo existir, uma janela aparecerá pedindo para MESCLAR ou SUBSTITUIR
GRAVAR [PRÉ-AJUSTE Tela de Toque]	cria um novo pré-ajuste. Se o pé-ajuste existente for selecionado, uma janela aparecerá pedindo para MESCLAR ou SUBSTITUIR
	o filtro padrão grava apenas os valores dos grupos de parâmetros dos pré-ajustes selecionados, ou os parâmetros filtrados, de acordo com as configurações na barra de ferramentas Record (Gravar)
(Segurar) GRAVAR [botão na tela de visão]	grava uma nova tela de visão
GRAVAR [Groupmaster A ou B]	designa os aparelhos de iluminação selecionados para o Groupmaster (substitui os aparelhos de iluminação atuais)

© 2013 Martin Professional A/S

Editar

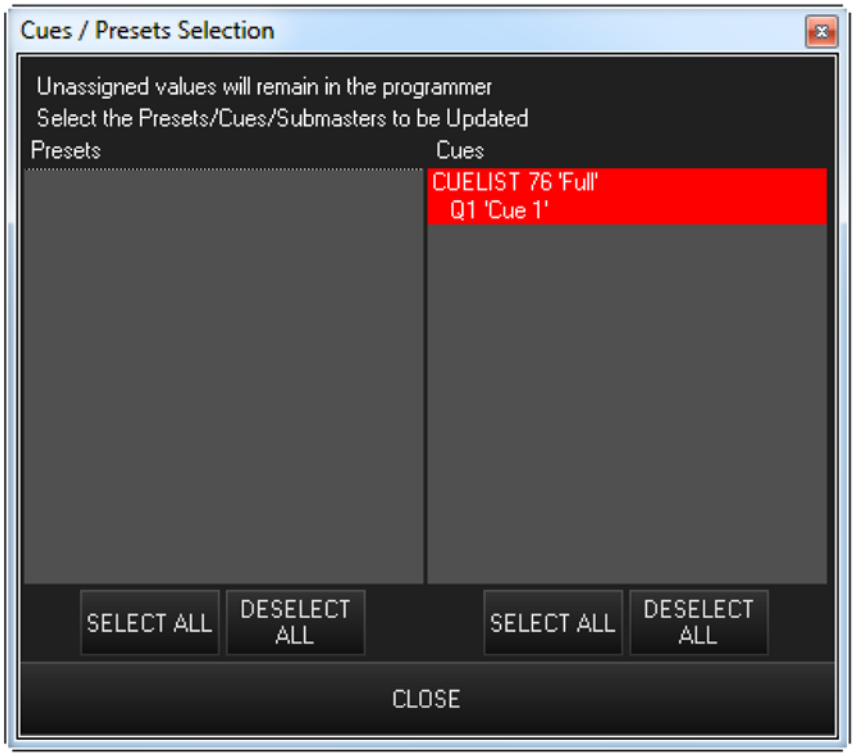
A Edição é usada para alterar um item existente no arquivo da apresentação.

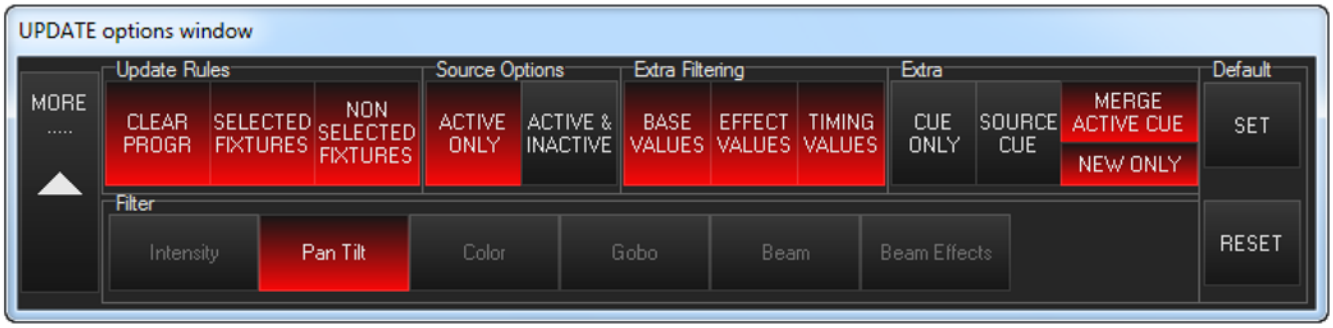
Comando	Descrição
EDITAR [PRÉ-AJUSTE Tela de Toque]	edita o pré-ajuste no programador, confirma as alterações das mudanças com UPDATE (ATUALIZAR)
EDITAR ENTER	edita a sugestão atual e ativa da lista de sugestões atualmente selecionada no programador para edição, confirma com UPDATE (ATUALIZAR)
EDITAR SUGESTÃO # ENTER	edita a sugestão # da lista de sugestões atualmente selecionada no programador para edição, confirma com UPDATE (ATUALIZAR)
EDITAR [GRUPO Tela de Toque]	edita o grupo no programador, confirma com UPDATE (ATUALIZAR)
EDITAR GRUPO 4 ENTER	edita o grupo 4 no programador, confirma com UPDATE (ATUALIZAR)
EDITAR [Groupmaster A ou B]	edita a seleção de groupmaster, confirma com UPDATE (ATUALIZAR)
EDITAR [BOTÃO LCD BANCO]	renomeia o Banco atual
(Segurar) EDITAR [botão na tela de visão]	edita o nome da tela de visão
EDITAR F1 -F12 ou tecla LCD	edita as funções de atalhos para as teclas de Funções

 © 2013 Martin Professional A/S

Atualizar

Atualizar é usado tanto para confirmar um comando EDITAR aberto quanto para rastrear os valores atuais do programador na
playback e oferece atualização direta de várias playbacks e pré-ajustes de uma só vez.
Esta função é chamada "atualização automática" e abrirá uma janela para selecionar opções e incluir/excluir pré-ajustes e listas de sugestões.





Comando	Descrição
ATUALIZAR (confirma janela) ATUALIZAR	usa os valores atuais do programador para rastrear as sugestões e pré-ajustes usando-os
	a barra de ferramentas permite selecionar / cancelar a seleção das listas de sugestões e pré-ajustes que serão atualizados.
	O segundo ATUALIZAR confirma o comando

© 2013 Martin Professional A/S

Copiar

O comando Copiar é usado para duplicar um item.
Copiar uma Sugestão também traz alguns filtros adicionais em uma barra de ferramentas.

Comando	Descrição
COPIAR [PRÉ-AJUSTE na Tela de Toque] [PRÉ-AJUSTE na Tela de Toque]	cria uma cópia de um pré-ajuste existente
COPIAR [GRUPO na Tela de Toque] [GRUPO na Tela de Toque]	cria uma cópia de um grupo existente
COPIAR GRUPO 5 @ 10 ENTER	cria uma cópia do grupo existente
COPIAR [SELEÇÃO DE PLAYBACK] [SELEÇÃO DE PLAYBACK]	cria uma cópia do playback no novo destino. Destinos são os Faders do Submaster, Botões de Playback, Faders do Playback, Botões Virtuais do Playback. Este comando NÃO cria uma nova lista de sugestões
COPIAR [BOTÃO DA LISTA DE SUGESTÕES] [SELEÇÃO DE PLAYBACK]	Designa uma lista de sugestões para uma playback.
COPIAR [BOTÃO DA LISTA DE SUGESTÕES] [BOTÃO DA LISTA DE SUGESTÕES]	cria uma cópia da lista de sugestões. Este comando CRIA uma nova lista de sugestões
COPIAR SUGESTÃO 5 @ 15 ENTER	copia a sugestão 5 até 15 na lista de sugestões atualmente selecionada
COPIAR SUGESTÃO 5 @ 15 [SELEÇÃO DO PLAYBACK]	copia a sugestão 5 da lista de sugestões atualmente selecionada para a sugestão 15 na lista de sugestões especificada da playback
COPIAR SUGESTÃO 5 @ [SELEÇÃO DO PLAYBACK]	copia a sugestão 5 da lista de sugestões atualmente selecionada para uma nova sugestão no final da playback especificada

© 2013 Martin Professional A/S

Mover

Mover é usado para reorganizar os itens.

Comando	Descrição
MOVER [GRUPO na Tela de Toque] [GRUPO na Tela de Toque]	move o botão Grupo para um novo número
MOVER GRUPO 5 @ 10 ENTER	move o grupo 5 para o grupo 10
MOVER [PRÉ-AJUSTE na Tela de Toque] [PRÉ-AJUSTE na Tela de Toque]	move o botão de Pré-Ajuste. O Pré-Ajuste pode ser movido entre diferentes páginas de pré-ajustes, por exemplo Mover um pré-ajuste de Cor para a página de pré-ajustes P/T
MOVER [SELEÇÃO DE PLAYBACK] [SELEÇÃO DE PLAYBACK]	move a lista de sugestões para uma playback diferente
MOVER [BOTÃO DA LISTA DE SUGESTÕES] [BOTÃO DA LISTA DE SUGESTÕES]	move a lista de sugestões para um novo número. As Macros que fazem referência a esta lista serão automaticamente atualizadas
MOVER [BOTÃO DA LISTA DE SUGESTÕES] [SELEÇÃO DE PLAYBACK]	designa uma lista de sugestões para uma playback.
MOVER SUGESTÃO 5 @ 15 ENTER	move a sugestão 5 até 15 na lista de sugestões atualmente selecionada
MOVER SUGESTÃO 5 ATÉ 8 @ 15 ENTER	move a sugestão 5 até a 8 na sugestão 15 na lista de sugestões atualmente selecionada

 © 2013 Martin Professional A/S

Deletar

Deletar é usado para remover itens da apresentação.

Comando	Descrição
DELETAR [PRÉ-AJUSTE na Tela de Toque] ENTER	deleta um pré-ajuste
(segurar) DELETAR [PRÉ-AJUSTE na Tela de Toque] (solta) DELETAR	deleta um pré-ajuste
DELETAR [GRUPO na Tela de Toque] ENTER	deleta um grupo
(segurar) DELETAR [GRUPO na Tela de Toque] (solta) DELETAR	deleta um grupo
DELETAR GRUPO 12 ENTER	deleta o grupo 12
DELETAR [SELECIONAR PLAYBACK] ENTER	remove a lista de sugestões designada da playback
(segurar) DELETAR [SELECIONAR PLAYBACK] (soltar) DELETAR	remove a lista de sugestões designada da playback
DELETAR [BOTÃO DA LISTA DE SUGESTÕES] ENTER	deleta uma lista de sugestões
(segurar) DELETAR [BOTÃO DA LUSTA DE SUGESTÕES] (soltar) DELETAR	deleta uma lista de sugestões
DELETAR [Groupmaster A ou B] ENTER	deleta a seleção de um aparelho de iluminação do groupmaster
DELETAR SUGESTÃO 8 ENTER	deleta a sugestão 8 da lista de sugestões selecionada
DELETAR SUGESTÃO 8 ATÉ 12 ENTER	deleta a sugestão 8 até a 12 da lista de sugestões selecionada
DELETAR SUGESTÃO 8 ATÉ 12 + 21 ENTER	deleta a sugestão 8 até a 12 e sugestão 21 da lista de sugestões selecionada
(Segurar) DELETAR [botão na tela de visão]	deleta tela de visão

 © 2013 Martin Professional A/S

Limpar

Limpar é usado para remover valores do programador. Também é um atalho para desconexão que está descrito na seção CONEXÃO.
Uma barra de ferramentas permite filtrar e multiplicar opções ao executar a função CLEAR (LIMPAR)

Comando	Descrição
LIMPAR ENTER	remove todos os valores dos aparelhos de iluminação atualmente selecionados no programador
LIMPAR [SELEÇÃO] ENTER	remove todos os valores de aparelhos de iluminação na [SELEÇÃO], por exemplo Limpar 5 Enter, Limpar Grupo 10 Enter, Limpar 8 até 15 Enter
LIMPAR LIMPAR	todos os valores e seleções de aparelhos de iluminação são removidos do programador
(segurar) LIMPAR [botão LCD Canal]	remove os valores para fora do programador (por exemplo Cor)
(segurar) LIMPAR [botão Canal]	remove os valores para fora do programador
(segurar) LIMPAR [vários Grupos ou botões de aparelhos de iluminação]	remove todos os valores de grupos ou aparelhos de iluminação específicos
LIMPAR [botão de Aparelho de Iluminação]	remove todos os valores de aparelhos de iluminação específicos
LIMPAR [GRUPO Tela de Toque]	remove todos os valores de Grupos específicos

 © 2013 Martin Professional A/S

Carregar

Carregar tem duas funções principais. Capturar um valor de parâmetro atual da saída e clona/copia o valor através dos aparelhos de iluminação no programador.

Comando	Descrição
CARREGAR CARREGAR	lê a saída atual de todos os aparelhos de iluminação selecionados
CARREGAR [SELEÇÃO] ENTER	lê a saída atual dos aparelhos de iluminação na [SELEÇÃO], por exemplo Carregar 5 até 10 Enter ou Carregar Grupo 3 Enter
(segurar) CARREGAR [botão do Aparelho de Iluminação]	lê a saída atual do aparelho de iluminação específico
(segurar) CARREGAR [GRUPO na Tela de Toque]	lê a saída atual de um Grupo específico
(segurar) CARREGAR [botão LCD Canal]	lê a saída atual de todos os parâmetros no botão selecionado (por exemplo, capturar todos os parâmetros de cor)
(segurar) CARREGAR [botão Canal]	lê a saída atual de todos os parâmetros no botão selecionado (por exemplo, CARREGAR Magenta)
(segurar) CARREGAR [vários Grupos ou botões de aparelhos de iluminação]	lê a saída atual de um Grupo ou Aparelho de Iluminação específico
CARREGAR [SELEÇÃO de destino] @ [SELEÇÃO fonte] ENTER	Copia os valores (clona) para a seleção de destino à partir da seleção de fonte
	Exemplos: Carregar 1 @ 5 Carregar Grupo 5 @1 Carregar 3 Até 9 @ 1 Até 3 CARREGAR 1 ATÉ 5 @ 15 ATÉ 10
CARREGAR @ [SELEÇÃO fonte] ENTER	Copia os valores (clonar) para a seleção atual da seleção fonte (usar seleção/ ordem de comando)
	Exemplo: Carregar @ 5 Enter
CARREGAR [SELEÇÃO] @ SUGESTÃO # ENTER	Extrai os valores para a seleção fora da sugestão específica
	Exemplo: Carregar 1 @ Sugestão 10 Enter
CARREGAR @ SUGESTÃO # ENTER	Extrai os valores para a seleção atual fora da sugestão específica
CARREGAR ENTER (sem seleção no programador)	carrega todos os valores ativos da playbacks no programador e seleciona todos os valores ativos de aparelhos de iluminação

© 2013 Martin Professional A/S

Sugestão

A Sugestão é usada para destinar uma SUGESTÃO diretamente para a execução na lista de sugestões selecionada e irá ler IR PARA SUGESTÃO na linha
de comando.
Alguns comandos também podem requerer uma SEGUSTÃO como COPIAR, MOVER, DELETAR e CARREGAR.

Comando	Descrição
SUGESTÃO # ENTER	Vai para a Sugestão da lista de sugestões selecionada
SUGESTÃO # [SELECIONAR PLAYBACK]	Vai para a Sugestão no botão específico da Playback na lista de sugestões
SUGESTÃO # [BOTÃO LISTA DE SUGESTÕES]	Vai para a Sugestão na lista de sugestões Virtual específica
(segurar) [SNAP] (ENCAIXAR) antes de confirmar o comando para pular para a sugestão sem sincronização	

 © 2013 Martin Professional A/S

Fade e Retardamento

Sincronizações de Fade e Retardamento são usadas para configurar sincronizações específicas nos parâmetros. A sincronização de Ventilação é uma ferramenta muito útil para visuais dinâmicos, especialmente se usada com a ferramenta AGRUPAMENTO.

Todos os comandos apresentador podem ser executados com RETARDAMENTO ao invés de FADE.

Comando	**Descrição**
FADE / ATRASAR	
FADE [Botão LCD Canal] # ENTER	designa o tempo de fade para o grupo de parâmetros específico (por exemplo Cor) da seleção atual
FADE [Botão Canal] # ENTER	designa o tempo de fade para um canal específico (por exemplo Magenta) da seleção atual
FADE # ENTER	designa o tempo de fade para todos os parâmetros da seleção atual
Remove a sincronização do programador com [-]	
FADE [Botão LCD Canal] -ENTER	remove todos os tempos de fade e os reverte de volta para usar o tempo de fade base da sugestão
FADE [Botão Canal] -ENTER	remove todos os tempos de fade e os reverte de volta para usar o tempo de fade base da sugestão
FADE -ENTER	remove todos os tempos de fade e os reverte de volta para usar o tempo de fade base da sugestão
A divisão de tempo para Intensidade pode ser inserida com [/]	
FADE Intensidade 2 / 4 ENTER	4s de tempo de fade para intensidade de entrada, 2s para intensidade de saída
FADE Intensidade 8 / ENTER	8s de tempo de fade de entrada, o tempo de saída não é alterado
FADE Intensidade / 1ENTER	1s de tempo de fade de saída, o tempo de entrada não é alterado
FADE Intensidade 5 / -ENTER	5s de tempo de fade de entrada, o tempo de saída é removido
A sincronização da Ventilação (difusão) pode ser criada com ATÉ	
ATRASO [LCD/Canal/@] 0 ATÉ 10 ENTER	difundi o tempo de atraso igualmente de 0 a 10 através dos aparelhos de iluminação selecionado (na ordem da seleção)
... @ 0 ATÉ 5 ATÉ 0	difundi o tempo de atraso de 0s para 5s no centro para 0s no final da seleção
... @ 2 ATÉ 0 ATÉ 2	difundi 2s na borda para 0s no centro
vários ATÉ são possíveis; o temo de difusão pode ser ventilado separadamente para a entrada/saída	
todas as combinações com sincronização de ventilação e difusão são possíveis	
FADE Intensidade 2 ATÉ 8 / 4 ENTER faz com que o fade de entrada seja disseminado de 2s a 8s, o fade de saída é simplesmente 4s	
Contrabalanço do tempo do Parâmetro	
FADE [LCD/Canal] + 5 ENTER	adiciona 5s de todo o tempo de fade do parâmetro
FADE [LCD/Canal] -5 ENTER	subtrai 5s de todo o tempo de fade do parâmetro
ATRASO [LCD/Canal] + 0 ATÉ 4 ENTER	adiciona uma taxa de ventilação de 0 > 4s para cada tempo do parâmetro

 © 2013 Martin Professional A/S

Banco

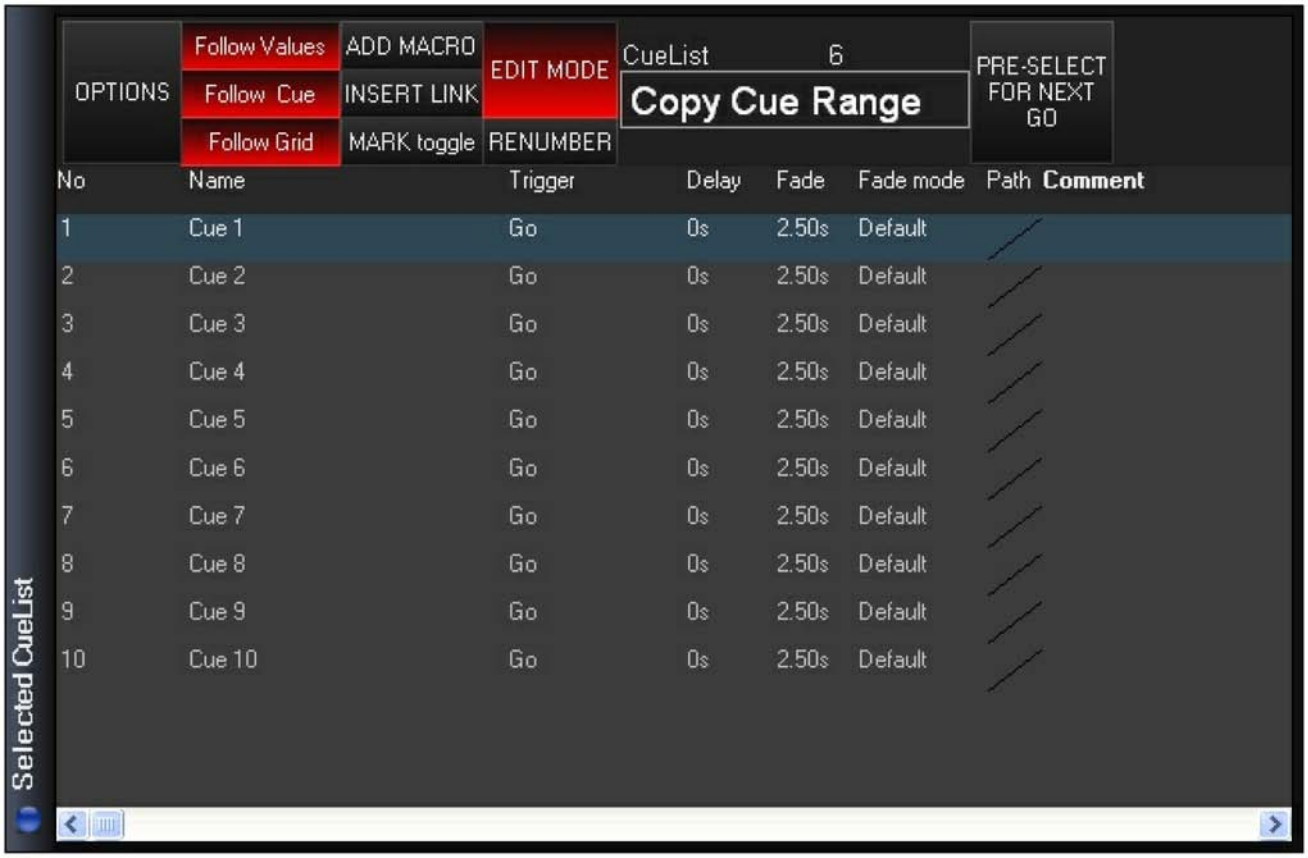
Os Bancos podem ser acessados diretamente nos painéis de controle da Seção Palyback

BANCO	
BANCO # ENTER	Vai para o Banco #

 © 2013 Martin Professional A/S

Edição da Lista de Sugestões

A superfície da lista de sugestões é projetada como um Editor. Por padrão a superfície é protegida.
Para habilitar quaisquer mudanças na janela da lista de sugestões deve ser alternada para o Modo EDITAR Este modo está ativado quando o botão está vermelho.


OPTIONS
Follow Values
Follow Cue
Follow Grid
ADD MACRO
INSERT LINK
MARK toggle
EDIT MODE
RENUMBER
CueList 6
Copy Cue Range
PRE-SELECT FOR NEXT GO
No Name Trigger Delay Fade Fade mode Path Comment
1 Cue 1 Go 0s 2.50s Default
2 Cue 2 Go 0s 2.50s Default
3 Cue 3 Go 0s 2.50s Default
4 Cue 4 Go 0s 2.50s Default
5 Cue 5 Go 0s 2.50s Default
6 Cue 6 Go 0s 2.50s Default
7 Cue 7 Go 0s 2.50s Default
8 Cue 8 Go 0s 2.50s Default
9 Cue 9 Go 0s 2.50s Default
10 Cue 10 Go 0s 2.50s Default
Selected CueList

Comando	Descrição
Toque a célula de nome, digite o nome, ENTER	altera o nome da sugestão; alterar várias células ao mesmo tempo enumera o nome, por exemplo Gobo 1, Gobo 2, Gobo 3...
Toque a célula do Disparador, selecione o Modo do disparador, # Enter	altera o Disparador da Sugestão para Ir / Seguir / Esperar e designa x segundos para Seguir ou Esperar
Toque a célula do Disparador, selecione o Modo do disparador, Enter	alterna o modo do disparador sem alterar o sincronismo
Toque a célula do Disparador, 3 Enter	altera o tempo do disparador para 3s sem alterar o modo do disparador
Toque Fade, 4 ENTER	altera o tempo base de Fade da sugestão para 4s
Toque Fade, 4/2 ENTER	designa difusão no tempo base de fade para 4s de entrada, 2s de saída em uma sugestão
Toque Fade, 5 / ENTER	altera o tempo de entrada para 5s, deixa o mesmo tempo de saída
Toque Fade, / 8 ENTER	deixa o mesmo tempo de entrada, altera o tempo de saída para 8s
Toque Atraso, 2 / 6 ENTER	designa difusão no tempo base de atraso para 2s de entrada, 6s de saída em uma sugestão
Toque Atraso, 2 ENTER	altera o tempo base de Atraso da sugestão para 2s
Toque Atraso, 5 / Enter	altera o atraso no tempo de entrada para 5s, deixa o mesmo tempo de saída
Toque Modo de Fade, altere para Fade Todos, Encaixar Todos, Padrão	altera a sugestão para realizar todos os parâmetros de SNAP (ENCAIXAR) ou FADE
Toque Fade (Atraso) Cancelar, 3 ENTER	altere o tempo de atraso de todos os parâmetros para 3s
Toque Fade (Atraso) Cancelar, 1 ATÉ 3 Enter	altera os maiores e menores tempos de parâmetros na sugestão (e ajusta todos os tempos intermediários relativamente)
Toque Fade (Atraso) Cancelar, -ENTER	remove todos os tempos de saída de parâmetros da sugestão (todos os parâmetros vão usar o tempo base da sugestão novamente)
Toque Fade (Atraso) Cancelar, + 2 ENTER	adiciona 2s para cada tempo de parâmetro na sugestão
Toque Fade (Atraso) Cancelar, -3 ENTER	subtrai 3s para cada tempo de parâmetro na sugestão
Toque Comentário	altera o comentário da sugestão (apenas o texto);

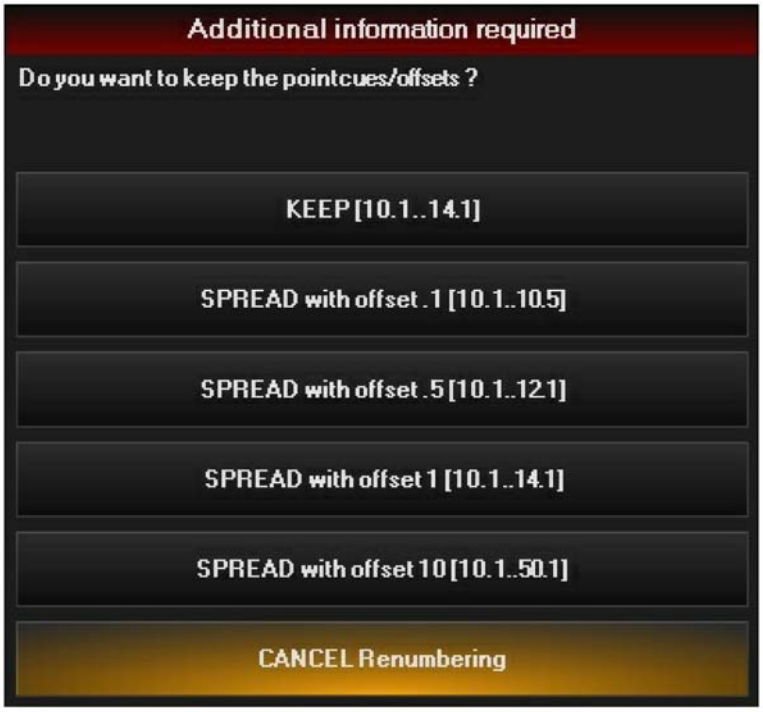
 © 2013 Martin Professional A/S

Comando	Descrição
apenas o modo CÓDIGO DE TEMPO	
toque a célula Tempo de Código, entre o novo Código de Tempo Enter	altera o tempo do código de tempo
toque a célula do Código de Tempo, + 15 Enter	adiciona 15 quadros ao tempo de código existente
toque a célula de grupo do Tempo de Código, -5 Enter	subtrai 5 quadros do grupo de sugestões
toque a célula do Código de Tempo, --Enter	apaga o tempo de código e reverte para disparador manual
Toque MACRO	altera a macro da sugestão
LINK (UNIR); toque CUE (SUGESTÃO)	seleciona a sugestão de destino para saltar
LINK (UNIR); toque AMOUNT (QUANTIDADE)	especifica a quantidade de uniões a ser executada

 © 2013 Martin Professional A/S

Renumeração da Lista de Sugestões

O número das sugestões pode ser alterado apenas quando o modo Renumeração estiver ativado (vermelho)


Additional information required
Do you want to keep the pointcues/offsets ?
KEEP [10.1..14.1]
SPREAD with offset .1 [10.1..10.5]
SPREAD with offset .5 [10.1..12.1]
SPREAD with offset 1 [10.1..14.1]
SPREAD with offset 10 [10.1..50.1]
CANCEL Renumbering

Comando	Descrição
Toque a célula de Sugestão 3, 15 Enter	renumera a sugestão 3 para sugestão 15
Selecione o grupo de células de Sugestão #, 10 Enter	designa um grupo de sugestões a um novo início na sugestão número 10, uma janela aparecerá para oferecer uma continuação diferente:
	por .1 (10.1, 10.2, 10.3...)
	por .5 (10, 10.5, 11, 11.5...)
	por .1 (10, 11, 12...)
	por 10 (10, 20, 30, 40...)
	deixe intocado (deixa o espaçamento intacto, por exemplo 1 2, 2 3, 4 8 renumerados a 10 cria a numeração 10, 2, 11, 3, 13, 8)

© 2013 Martin Professional A/S

Conexão

O MX-Series fornece uma linha de comando de conexão que permite muitas combinações diferentes.
Além da linha de comando, adicionar um aparelho de iluminação e designar endereços, ele também oferece um Modo de Assistente.

A Conexão está ativa quando a linha de comando indica "CONEXÃO" e tem um fundo de tela vermelho

Linha de Comando

Comando	Descrição
[TIPO] aparelho de iluminação	tipos de aparelhos de iluminação existentes na apresentação ou novos tipos fora da biblioteca de aparelhos de iluminação
(ID Automática) (Endereço Automático) (Universo DMX Automático)	valores sugeridos para o painel de controle para IDs e endereçamento de aparelhos de iluminação automáticos
UNIVERSO # ENTER	seleciona o Universo # para conexão e visualização
Universo " < " ou " > "	rola através dos Universos disponíveis com os botões < > na tela de toque
GRAVAR 20 [TIPO] (ID Automática) ENTER	Adiciona 20 TIPOS de aparelhos de iluminação para conexão na próxima ID disponível do aparelho de iluminação
GRAVAR 20 [TIPO] 101 ENTER	Adiciona 20 TIPOS de aparelhos de iluminação para conexão iniciando na ID 101
GRAVAR 20 [TIPO] (ID Automática) @ 201 ENTER	Adiciona 20 TIPOS de aparelhos de iluminação começando na próxima ID disponível e as conecta ao endereço 201
GRAVAR 20 [TIPO] 101 @ 201 ENTER	Adiciona 20 TIPOS de aparelhos de iluminação começando na ID 101 e as conecta ao endereço 201
GRAVAR [TIPO] (ID Automática) ENTER	adiciona um aparelho de iluminação de TIPO à conexão
GRAVAR [TIPO] 101 ENTER	adiciona um TIPO de aparelho de iluminação para conexão iniciando na ID 101
GRAVAR [TIPO] 101 + 105 +108 ENTER	adiciona os TIPOS de aparelhos de iluminação 101, 105, 108
GRAVAR [TIPO] 101 ATÉ 110 ENTER	adiciona os TIPOS de aparelhos de iluminação 101 > 110
GRAVAR [TIPO] 101 @ 201 ENTER	adiciona o TIPO de aparelho de iluminação 101 e o conecta ao endereço 201
GRAVAR [TIPO] 101 + 105 +108 @ 201 ENTER	adiciona o TIPO de aparelho de iluminação 101, 105 e 108 e os conecta ao endereço 201
GRAVAR [TIPO] 101 ATÉ 110 @ 201 ENTER	adiciona o TIPO de aparelho de iluminação 101 > 110 e os conecta ao endereço 201
115 @ 401 ENTER	conecta a ID do aparelho de iluminação 115 para o endereço 401
115 ATÉ 121 @ 5 ENTER	conecta a ID do aparelho de iluminação 115 > 121 para o endereço 5
115 @ (Endereço Automático)	endereça o aparelho de iluminação 115 para o próximo endereço DMX disponível
115 + 120 ATÉ 125 @ 201 ENTER	conecta o aparelho de iluminação 115 e 120 > 125 no endereço 201
51 ATÉ 31 @ 354 ENTER	conecta 51 > 31 para o endereço 354 usando a ordem invertida de aparelhos de iluminação
101 @ 1 + 15 + 91 ENTER	conecta o aparelho de iluminação 101 no endereço 1, 15, 91
101 @ 5 ATÉ 25	conecta o aparelho de iluminação 101 no endereço 5 > 25
1 1 @ 105	conecta a parte 1 do aparelho de iluminação de ID 1 para o endereço 105
1 1 ATÉ 10 1 @ 105	conecta a parte 1 do aparelho de iluminação de ID 1 > 10 para o endereço 105
(a conexão para o endereço também pode ser feita ao tocar a célula de endereço)	
LIMPAR 101 ENTER	limpa (desconecta) o endereço DMX do aparelho de iluminação 101
LIMPAR 101 + 105 ENTER	desconecta os aparelhos de iluminação 101 e 105.
LIMPAR 1 + 5 ATÉ 10 ENTER	desconecta os aparelhos de iluminação 1 e 5 > 10.
LIMPAR 101 @ 15 ENTER	desconecta o endereço 15 do aparelho de iluminação 101
LIMPAR @ 91 ENTER	desconecta o endereço 91 de um aparelho de iluminação no Universo atual
LIMPAR UNIVERSO 5 ENTER	desconecta todos os aparelhos de iluminação no universo 5

© 2013 Martin Professional A/S

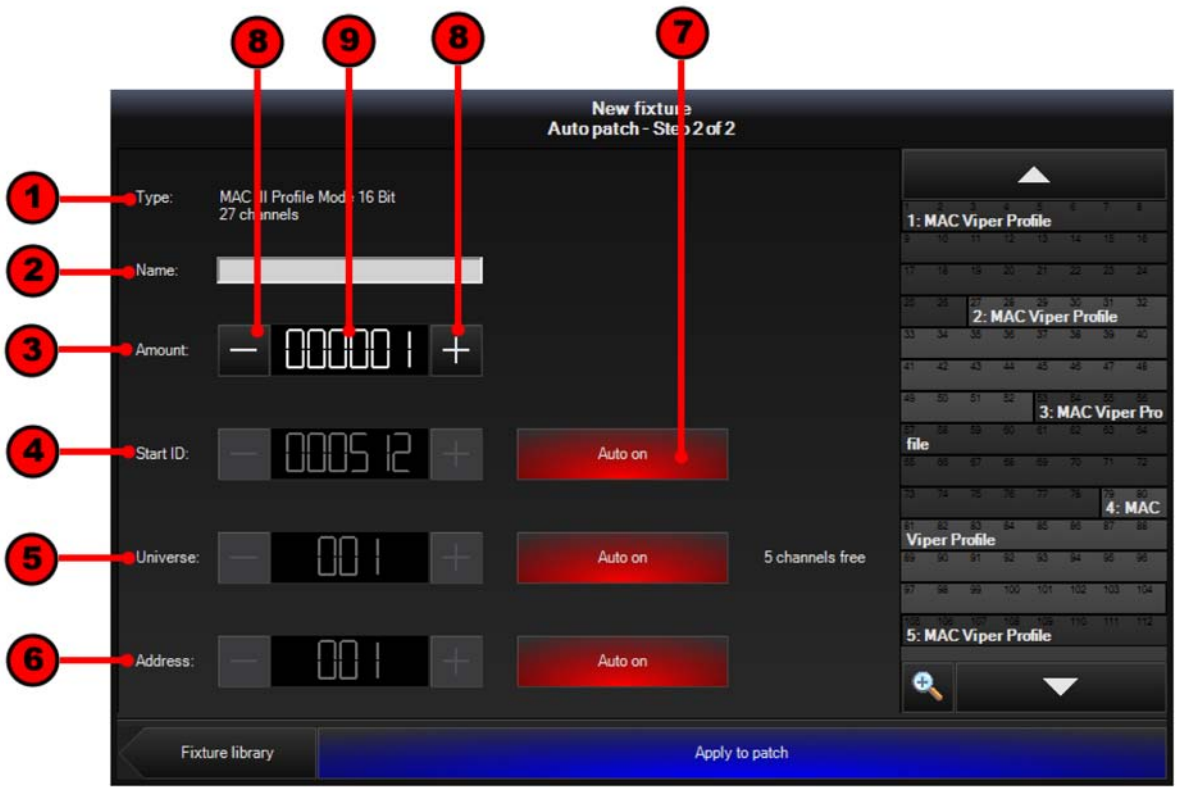
Comando	Descrição
DELETAR 101 ENTER	deleta o aparelho de iluminação 101 do arquivo da apresentação
DELETAR 101 + 105 ENTER	deleta o aparelho de iluminação 101 e 105 do arquivo da apresentação
DELETAR 101 + 105 ATÉ 110 ENTER	deleta o aparelho de iluminação 101, 105 > 110 do arquivo da apresentação
MOVER 1 @ 5 ENTER	renumera o ID dos aparelhos de iluminação 1 para 5 (se o 5 estiver disponível)
MOVER 1 ATÉ 10 @ 51 ENETER	renumera o aparelho de iluminação 1 > 10 para o ID 51
(a renumeração de IDs também pode ser feita ao tocar a ID célula)	
Toque a célula de NOME (Nome) ENTER	renomeia o aparelho de iluminação para (Nome)

Assistente

O MX-Series fornece uma linha de comando de conexão que permite muitas combinações diferentes.
Além da linha de comando, adicionar um aparelho de iluminação e designar endereços, ele também oferece um Modo de Assistente.

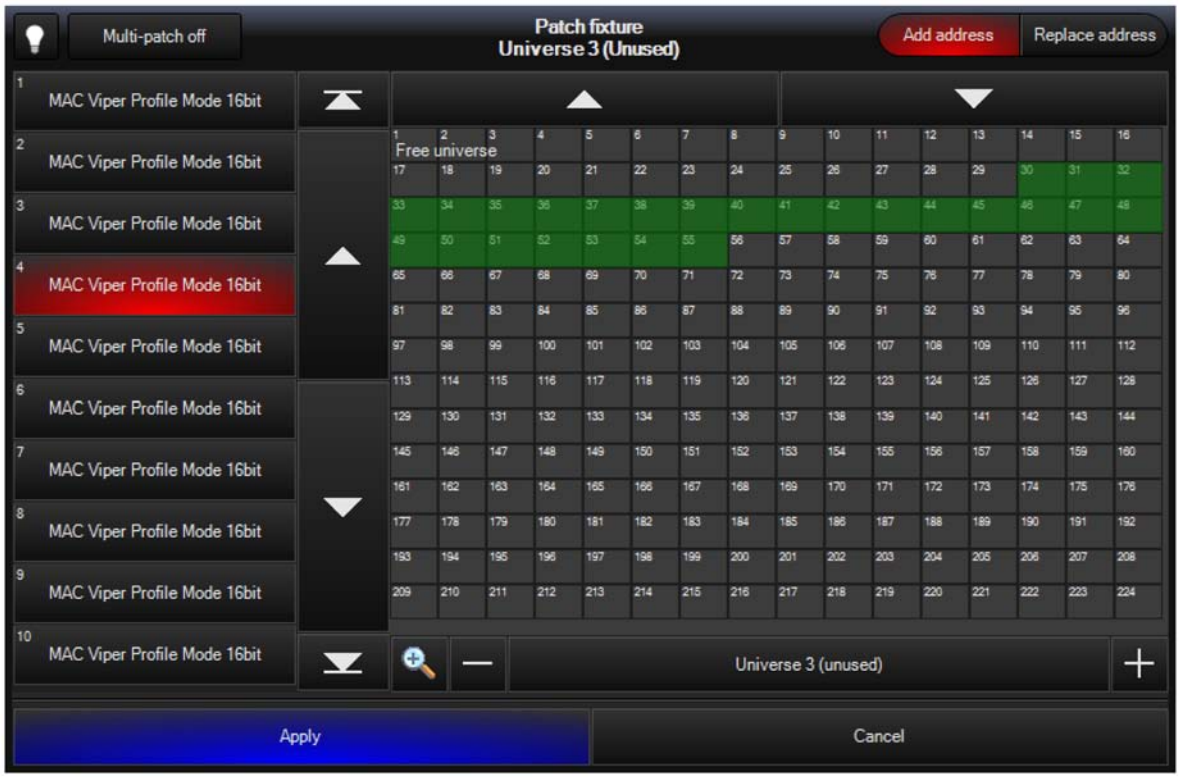
O Assistente cria uma linha de comando que ajuda a aprender como a conexão funciona.

Adicionar Aparelho de Iluminação ao Assistente



 © 2013 Martin Professional A/S

Conectar Aparelho de Iluminação ao Assistente


Multi-patch off
Patch fixture
Universe 3 (Unused)
Add address
Replace address
1 MAC Viper Profile Mode 16bit
2 MAC Viper Profile Mode 16bit
3 MAC Viper Profile Mode 16bit
4 MAC Viper Profile Mode 16bit
5 MAC Viper Profile Mode 16bit
6 MAC Viper Profile Mode 16bit
7 MAC Viper Profile Mode 16bit
8 MAC Viper Profile Mode 16bit
9 MAC Viper Profile Mode 16bit
10 MAC Viper Profile Mode 16bit
Free universe
Universe 3 (unused)
Apply
Cancel

Copiando os aparelhos de iluminação

Às vezes, é necessário adicionar aparelhos de iluminação a uma apresentação após a conclusão da programação. O M-Series permite que você copie e duplique facilmente os aparelhos de iluminação na conexão usando uma linguagem natural. Isso resulta em novos aparelhos de iluminação sendo adicionados em todas as sugestões, pré-ajustes e grupos. A cópia também permite duplicar a programação para um tipo de aparelho de iluminação diferente. Ela tentará emular o aparelho de iluminação original o mais próximo possível durante o comando.

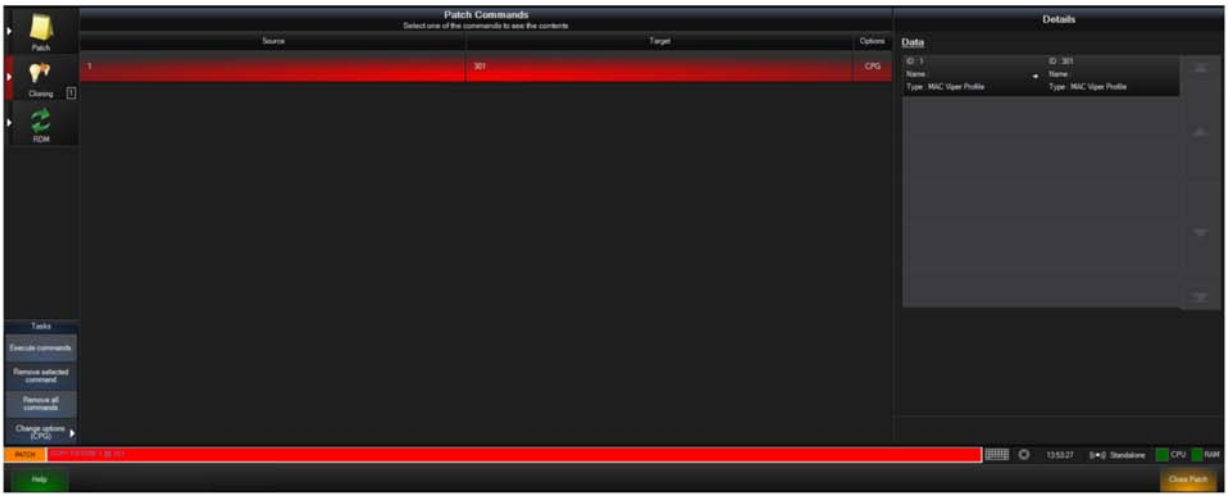
Para copiar um aparelho de iluminação inteiro em um novo, você deve primeiro entrar na tela Patch (Conexão) ao pressionar **`Menu`** e selecionar [Edit Patch...] (Editar Conexão)

Exemplo de cópia

Por exemplo, vamos dizer que temos um perfil de Mac Viper com o número de unidade 1 que gostaríamos de copiar em um novo Mac Viper com o número de unidade 301...

Pressionaríamos **`Copy (Copiar) 1 @ 301`**

O console alternaria automaticamente para a aba Cloning (Cópia) em Patch (Conexão). Essa janela permite copiar em diversos lotes aparelhos de iluminação com um comando "Execute" (Executar).



 © 2013 Martin Professional A/S

A seção Change Options (Alterar Opções) em "Tasks" (Tarefas) no canto esquerdo inferior da tela possui as opções a seguir.

Mudar	**Opções (CPG)**
SUGESTÕES	Todas as sugestões serão copiadas do aparelho de iluminação de origem para o novo aparelho de iluminação. Observe que, ao selecionar CUES (Sugestões), os PRESETS (Pré-ajustes) serão automaticamente selecionados, pois as sugestões podem depender dos pré-ajustes para seus dados.
PRÉ-AJUSTES	Todos os dados de pré-ajuste serão copiados do aparelho de iluminação de origem para o novo aparelho de iluminação. É possível copiar somente os dados pré-ajustados. Por exemplo, você pode querer apenas os focos de pré-ajuste e as várias paletas de cores e feixes copiados para o novo aparelho de iluminação, mas não o grupo e os dados de sugestão.
GRUPOS	O novo aparelho de iluminação será adicionado a todos os grupos que atualmente contêm o aparelho de iluminação de origem.

Pressione o botão "Execute Commands" (Executar Comandos) em "Tasks" (Tarefas) para executar a cópia de todos os aparelhos adicionados à janela Clone (Cópia). Quando o console terminar o cálculo, teremos dois aparelhos de iluminação basicamente idênticos em sua apresentação. Podemos agora atualizar os focos de pré-ajuste no novo instrumento para refletir sua posição.

Nota: Um aparelho clonado não fica ligado ao aparelho de iluminação de origem. É possível manipulá-lo como qualquer outro aparelho de iluminação na montagem.

Exemplos de linha de comando

Comando	**Descrição**
COPIAR 1 @ 301	copia todos os valores de sugestão, valores de pré-ajuste e membros de grupo do aparelho de iluminação 1 ao 301
COPIAR 1 @ 301 + 305	copia todos os valores de sugestão, valores de pré-ajuste e membros de grupo do aparelho de iluminação 1 ao 301 e 305
COPIAR 1 ATÉ 10 @ 310 ATÉ 301	copia todos os valores de sugestão, valores de pré-ajuste e membros de grupo do aparelho de iluminação 1 > 10 ao 310 > 301
COPIA 1 + 8 @ 301 + 305	copia todos os valores de sugestão, valores de pré-ajuste e membros de grupo do aparelho de iluminação 1 ao 301 e do 8 ao 305

 © 2013 Martin Professional A/S

Martin